ACTION **ACTION-RPG** ADVENTURE **FIGHTING** PUZZLE **RACING** RPG **SIMULATION** SPORT **TABLE** SRPG **SOCCER** SHOOTING

GAME PLAYER 誌

VOL.016

gameplayers.com.hk

2001.07.18

~~HK$25~~
優惠期內只售
HK$18

FREE TOMB RAIDER POSTER!!



隨書附送
電影《盜墓者羅拉》
原裝精美海報



詳盡報導

XENOSAGA 製作發佈會
PS2和**DC**也可通訊對戰！
CAPCOM VS SNK 2

全機種網羅之攻略陣容

SONIC ADVENTURE 2
SHADOW HEARTS
TEARRING SAGA
牧場物語 3
捉馬騮 2001
EVERGRACE 2

Final Fantasy X 序章舞台設定及系統

徹底解說

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.88

隨書附送CD-ROM 每本港幣20元正

Online Game城中熱話
大型網上遊戲新趨勢！

《Diablo 2 : Lord of Destruction》
《Operation Flashpoint : Cold War Crisis》
《Baldur's Gate II : Throne of Baal》
《風雲 2七武器》
《蠟筆小新》
《天下統一III》
從新評估

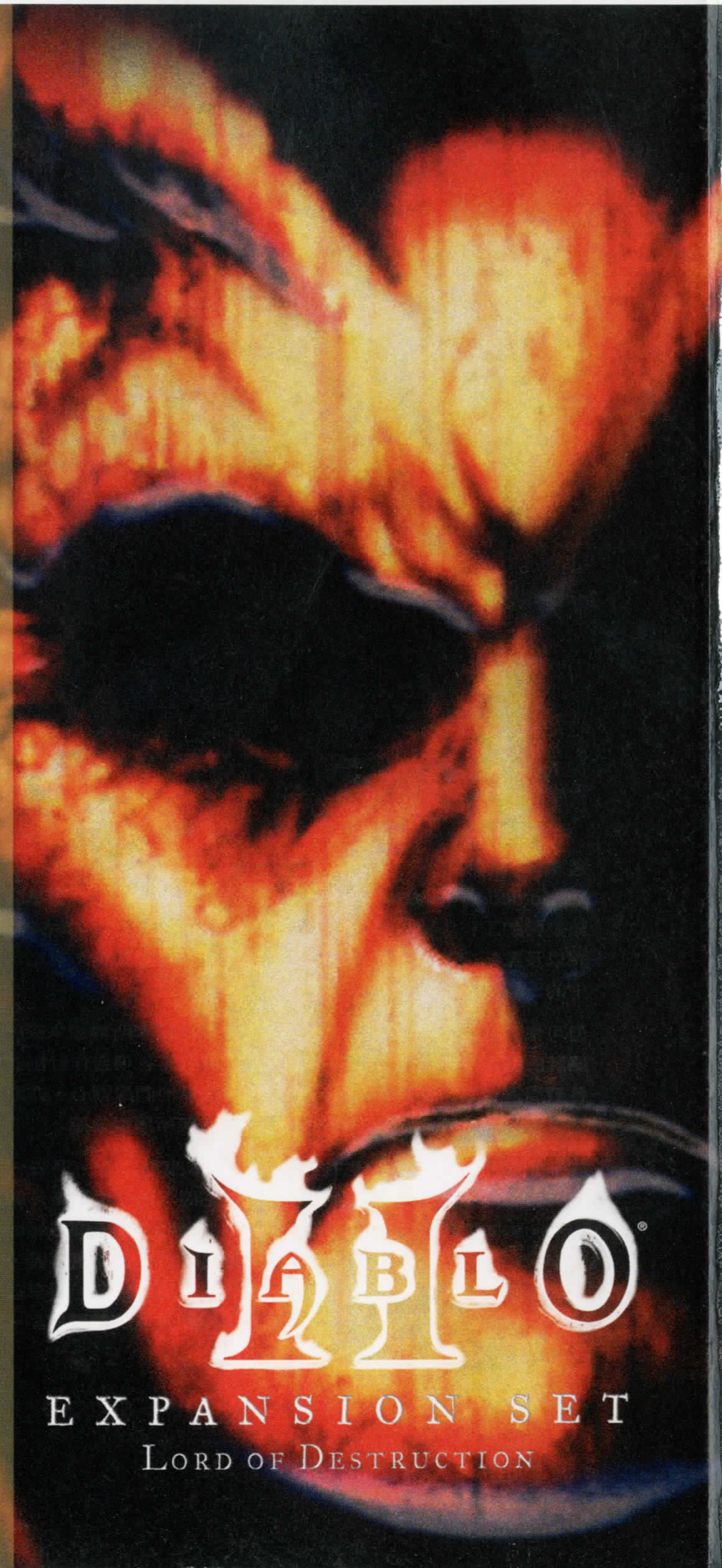
《Tom Clancy's Ghost Recon》
《Rogue Spear : Black Thorn》
《Commanche 4》
《瘋狂坦克》
《創世霹靂》
新作預告

《Diablo II : Lord of Destruction》
《Emporer : Battle for Dune》 **攻略心得**

《Gangster 2》 **最後攻略**

Net Player新成員
金庸群俠傳 Online

「網上行」寬頻無限
上網優惠詳見內頁





PS2何去何從?

TEXT:寒武紀

過去兩個月，新力先後與美國多間資訊科技公司，包括Macromedia、Real Network、AOL等達成合作協議，為日後發展網絡業務的工作鋪路。另一方面，相關的周邊產品，例如PS2專用硬碟以及寬頻接駁裝置等亦將會推出。PS2正處於其邁向網絡化過程中的一個轉捩點、一個關鍵性的時刻。

但可惜的是，在這個關鍵性的時候，新力向玩家所描繪未來PS2網絡計的圖畫卻顯得過於草率。一方面對外公布各項合作計劃並推出各款周邊裝置，但卻未有為PS2的用戶提供他們最關心，亦即這些按排背後的實際內容，的確叫不少玩家有無所適從之感。

同一個情況其實已經發生在PS2主機版本改動之上。過去一年半裡，新力先後推出多個不同版本的PS2主機，過程中更牽涉頗大的改動，例如DVD播放軟件改為內置型、加增容納硬碟的Expansion Bay等，最近新力又突然推出了GT3連主機的特別優惠套裝，令不少因為GT3的推出而剛剛購買了主機的朋友感到無奈。所有這一切似乎都反映了新力方面缺乏一個更為清晰和長遠的發展計劃。

※ ※ ※

但無論如何，新力打從開始已經明言PS2是一部家庭網絡中端主機，並將會成為未來一般家庭生活各種娛樂和通信的中心，這一點是非常明確的。DVD媒體在電視遊戲以及更為大眾化的視像、電影之間的微妙關係，PS2的DVD播放功能成為了遊戲主機與家庭網絡中端之間的一道橋樑和中介，並助新力達到其背後的目標。這亦是PS2常被稱為特洛伊木馬的原因。相較之下，任天堂所採用的Gamecube專用媒體格式正好表明了其對遊戲專用主機的執著，並與對手劃清界線。

再談Xbox，微軟曾多番強調Xbox是一部切頭切尾的遊戲主機，更表明不會推出任何可令Xbox使用遊戲以外的網絡功能的軟件，但Xbox內置硬碟、寬頻接駁器，其實反而應該是一部比PS2更佳的set-top-box人選，微軟似乎更有理由將Xbox定性為一部set-top-box主機，電視遊戲只是附屬於這部主機的其中一個強大功能。這或許是微軟一個更佳的戰略。

退一步而言，遊戲主機與一般的網絡功能是否真的能夠並存其實仍存有疑問的，至少很可能絕大部份購買PS2的玩家根本不需要利用PS2的上網功能，使用電視上網仍有其先天性的限制，使其不能超越一般的個人電腦。

當然，我們不能就此斷言說新力的策略必然失敗，遊戲主機+硬碟+網絡畢竟是一個遊戲史上全新的配搭，三者能夠發展出一個怎樣的新領域仍然是未知之後，我們亦不應輕易否定任何能夠為遊戲界開拓新領域的可能性。我們擔心的是，暫時我們看到的並非甚麼未知領域，而只是一部PC的影子罷了。

CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.014
2001年7月18日
每本港幣25元
優惠期內只售18元

MUST READE





遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.016
volume.016. 18.07.2001

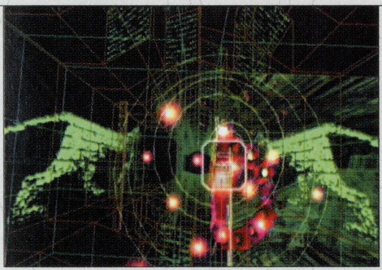
FEATURES



戰鬥及聖魔配種系統大公開！



令人驚訝的畫面完成度！



將迷幻音樂和射擊合體之意欲作



隨書附送
電影《盜墓者羅拉》精美海報

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169 傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
KOTARO〉 kotaro@gameplayers>com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
綿羊大王〉 spark@gameplayers.com.hk
金〉 nicekim@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉 tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

SQUARE七月份的FF攻勢分析

本月可謂是Final Fantasy的世界，除了7月19日推出的《Final Fantasy X》之外，以此遊戲概念作為題材的全CG電影《大空戰士之滅絕光年》亦已上映。對於現時正積極改善營運狀況的Square而言，這一個月相信是最關鍵性的時刻。

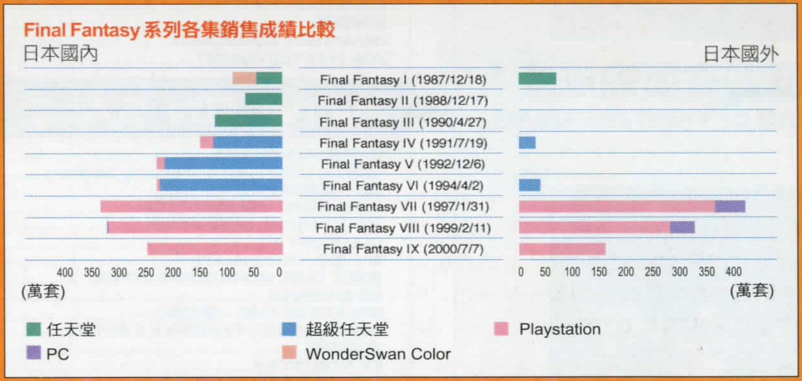
FFX的發售日雖然已較最初預定的為遲，但距離上一集FFIX的發售日 (2000年7月7日) 相距其實只有剛剛一年，而且假如按照Square的計劃，九個月後《Final Fantasy XI》亦將會推出，平均而言，每一年推出一款如此大型的遊戲作品，其發展步伐的確非常快。

許多人都非常關心究竟FFX是否能夠為整個FF系列推上一個更高的境界。事實上，現時日本方面的遊戲銷售市場正處於全面低迷的形勢，對上一集的FFIX銷售成績亦未有任何重大突破 (參照下表)。尤其是PS2遊戲方面，至今為止能夠售出超過一百萬套的遊戲作品只有GT3一款，暫時並沒有任何一款遊戲作品能夠達到150萬套的銷售量，對於Square預定日本本土售出400萬套，全球銷量達1000萬套的銷售目標，部份業界人士則仍抱有懷疑的態度。而日本方面各大零售商估計，FFX首週的銷售量將達160萬至180萬套左右。

FFX是否能夠獲得成功？

雖然日本遊戲市場情況低迷，但從過去的數字我們可以看到，每當FF系列在新平台上推出的時候，總能吸引大班玩家的支持。而且，現時PS2在日本全國約有500萬部，與首次在PS上推出FFVII當時主機平台基數相若 (當時日本國內PS主機總數約為530萬部左右)，在客觀條件而言，FFX並非處於如此不利的處境。





※資料來源自Square 2001年事業報告

《滅絕光年》毀譽參半

製作時間長達3年，總製作費高達1億3千萬美元的全CG電影作品《大空戰士之滅絕光年》經已在美國及香港等地正式上映，其開畫票房表現只屬一般 (參看下表)，更不能與同期上映的暑期重頭電影相比。各界對電影本身的評價亦頗為極端，較早前華盛頓郵部更有一篇「不值一看」為題的影評，評論批評故事「劇情難以理解和平平無奇」，紐約郵報則指「此片的劇情不合理、對白沒有說服力得令人發笑。」但無論如何，大部份評論都同意FF電影在CG影像處理上作出了很大的突破，效果亦有非常出色的表現。

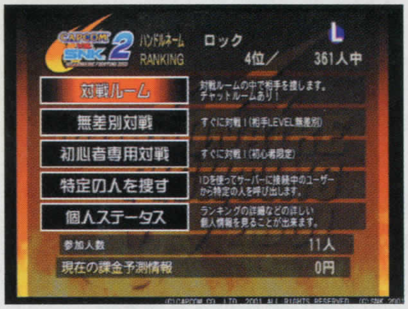


影片名稱	首日票房	第二日票房	首兩日票房 (美元)
大空戰士之滅絕光年	$5,007,886	$2,612,157	$7,620,043
珍珠港	$18,330,000	$20,451,000	$38,781,000
史力加	$11,541,000	$17,561,500	$29,103,000
A.I.	$10,139,500	$11,310,500	$21,450,000
盜墓者	$17,621,000	$16,714,000	$34,335,000

※「滅絕光年」開畫日期為星期三，其餘均為星期五上映。

CAPCOM VS. SNK2支援PS2及DC版連線對戰

Capcom宣布，預定會推出PS2以及DC版的對戰格鬥遊戲《Capcom vs. SNK 2 Millionaire Fighting 2001》將會支援由日本KDDI開發的「Multi-Matching」服務，並實現了PS2與DC兩部不同主機之間進行連線對戰遊戲。



使用網絡對戰時的選擇畫面。

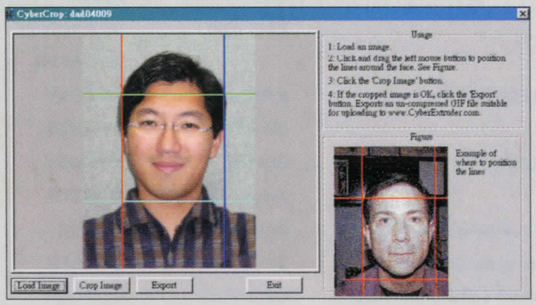
Multi-Matching是由KDDI研發的網絡遊戲服務，是去年3月投入服務的Matching Service的擴充服務。Capcom在DC上推出的大部份格鬥遊戲作品均支援Matching Service並提供玩者透過電話線進行對戰，其特點是極低的因為網絡資料傳送而導致的延誤情況。而Multi-Matching的特點是其不單只容許1對1的對戰遊戲，更支援例如賽車遊戲、足球遊戲等「多人對戰遊戲」，更支援不同機種之間的通信和對戰遊戲。

讓你真正成為遊戲主角的3D製作服務

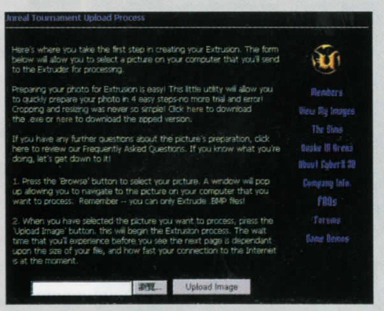
有沒有想過在網絡連線遊戲中你所使用的遊戲角色有著你的臉孔？美國一間網絡影像公司CybereExtruder最近便成功開發了一個能夠將人物平面照片轉換成3D資料並應用到多款連線遊戲上的技術。

這個名為「CyberX3D」的技術，能夠將平面圖像資料進行處理，再利用其特別設計的貼圖 (Texture Mapping)技術，並生成一個可以在遊戲中使用的3D影像角色。而「CyberX3D」技術暫時支援的遊戲包括《Unreal Tournament》、《Sims》以及《Quake 3 Arena》

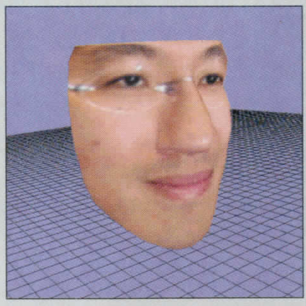
現時CyberExtruder的網站 (http://www.cyberextruder.com)上正提供這項技術的免費體驗服務，你只需要成為網站的會員，便可以免費下載一個相片處理工具 (參看下圖)，將處理好的相片上載之網站，只需要數十秒3D立體面部便會完成，你可以下載一個免費的Screen Saver並觀察效果，但要真正在遊戲中使用這些資料便需要繳費呢。



STEP 1：先在www.cyberextruder.com登記成為會員，你便可以下載一個用法非常簡單的相片處理工具，並將照片進行刪剪。



STEP 2：到www.cyberextruder.com將照片上載並進行處理。



STEP 3：你便可以下載一個免費的Screensaver並觀看剛才完成的3D臉孔。

PS2專用硬碟裝置7月19日推出



內置型18,000日圓

外置型19,000日圓

Sony Computer Entertainment (SCE) 宣布，將於7月19日推出可接駁寬頻網絡的PS2專用40GB硬碟裝置。硬碟裝置分為兩種類，一種為對應舊型號 (SCPH-10000、SCPH-15000；SCPH-18000) 的外置式硬碟，另一種為對應SCPH-30000以及SCPH-35000GT的內置式硬碟，售價分別為19000日圓及18000日圓 (約港幣$1300)。

SCE計劃第一批推出的硬碟裝置總數只會有一萬部，其中7500部為外置式，餘下的2500部則為內置式。

現時全球PS2的主機數目達1100萬部，而SCE只推出一萬部硬碟裝置，SCE表示這只是為了今後陸續展開的各種技術性測試以及實驗而進行的準備工作。

FFX讀碟速度可增五倍 未來有可能提高硬碟容量

首次在遊戲主機上出現的硬碟裝置，其用途仍有待製作人員的進一步發掘，但現時所知例如《Final Fantasy X》以及《玉繭物語2》等多款遊戲均能以硬碟作為遊戲資料的緩衝儲存裝置，亦則將遊戲的資料預先儲存於硬碟內，這樣遊戲進行期間所需讀取遊戲資料的時間將會大大減低。以FFX為例，使用硬碟之後，遊戲中遭遇敵人時讀取戰鬥畫面時所需的讀取時間將會由一般情況下的4至5秒縮短至1秒左右，大大減少了因為讀碟對遊戲產生的不便。而另一款遊戲《乘上A列車！2001》則可以利用硬碟裝置儲存新增的列車資料，玩者更可以使用遊戲中的Snap Shot功能儲存遊戲畫面的影像資料。除此之外，利用龐大的記憶裝置，日後開發者便能夠讓例如賽馬及運動遊戲儲存更大量的遊戲資料，甚至藉著網絡隨時更新這些資料。

依據現時電腦產品的發展技術，硬碟的容量每一年便會提昇兩倍，而且隨著寬頻網絡的繼續普及40GB的硬碟容量亦有可能出現不足的情況，SCE常務岡本伸一在接受傳媒訪問時表示，未來PS硬碟容量仍然會有增大的空間，但現時並未有具體的計劃，一切仍有待未來網絡服務以及遊戲的發展而定。

現時及今後推出對應硬碟裝置的PS2遊戲名單

遊戲名稱	發售日	對應功能
乘上A列車！2001	2001年3月8日	遊戲畫面攝影功能/保存遊戲資料※
莉莉的工作室 ~扎爾布克的鍊金術士3	2001年6月21日	保存遊戲資料
FINAL FANTASY X	2001年7月19日	保存遊戲資料
TRAIN KIT FOR乘上A列車！2001	2001年7月	增加列車資料
玉繭物語2	2001年8月30日	保存遊戲資料
CAPCOM VS. SNK 2 ~Millionaire Fighting 2001~	2001年9月	保存遊戲資料
BEATMANIA II DX 5th style new songs collection	2001年8月30日	保存遊戲資料
GUITAR FREAKS 4th MIX & DRUMMANIA 3rd MIX	2001年9月20日	保存遊戲資料

※保存遊戲資料於硬碟內將能減少讀取遊戲資料所需的時間。

售價過高將影響普及程度 玩家反應不一

遊戲主機推出硬碟裝置，自然是史無前例，但業界對於新力在PS2計劃的策略上意見則不一致。有業內人士認為，這款容量為40GB的PS2專用硬碟與市面上PC用的同等容量硬碟售價相若，對於一般的玩家而言實是過於昂貴。一位分析員指出：「新力需要給消費者充足的理由，為什麼要付出二萬日圓去購買硬碟裝置，而不付出多一點的金錢去買一部Gamecube主機，又或者直接購買一部機能強大同時內置了硬碟裝置的Xbox。」



新力近期積極發展PS2的周邊功能，一系列的周邊裝置亦相繼推出，對於一般的回家會否有無所適從的感覺?

另外亦有評論指出，過去世嘉的Sega CD以及32X等產品已經證明了高價周邊設備對於一部遊戲主機而言是一個並不可行的發展策略，市場分析員Max White指出：「主機、硬碟、寬頻接駁器，這一切所需的價錢對於一個普通的玩家而言確實已經太多了。而且，現時所知的所謂支援硬碟的遊戲純屬一些邊緣的支援用途。」

而玩家方面亦有相同的憂慮，一位玩家表示：「我並不打算購買Xbox，但現在看來它確是一部更為化算的主機」另一位玩家更表示：「當我們買齊所有PS2的主機及周邊裝置之後，我們已經足夠買下Xbox和Gamcube主機了。」

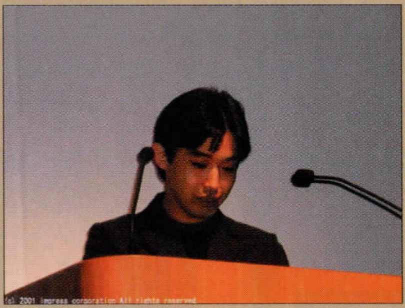
事實上，新力方面並未清楚透露硬碟在未來PS2遊戲所扮演的角色，較早前新力推出PS2專用的Linux平台系統，其後分別與Real Player、Macromedia、Netscape等網絡技術公司簽定協議，加上現在的硬碟裝置，玩家似乎都被這些舉動感到困惑，看來新力實在有需要盡快給玩家一個更詳細的發展計劃。

XENOSAGA製作發表會

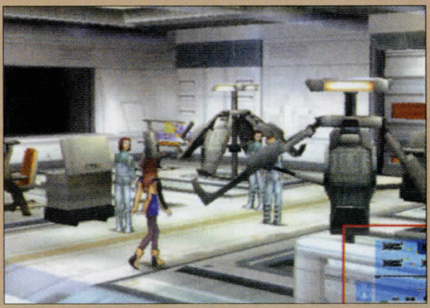
Namco 7月8日舉行了一個《Xenosaga Episode I 力的意志》的發表會，發表會除了邀請了本作品的監督高橋哲哉出席講解之外，更從一萬名申請參加今次發表會的玩家中抽選了600位出席。



遊戲中的事件畫面。



《Xenosaga》遊戲製作監督高橋哲哉在發表會上解釋遊戲的製作構思。



一般的版圖畫面均會以多邊型表示。

《Xenosaga》是三年前由Square推出的PS遊戲《Xenogear》的續篇。Namco是在早前舉行的「東京遊戲展春2001」上首先公布有關的開發計劃，並隨即得到來自玩家很大的回響，遊戲在日本各大遊戲雜誌的期待榜上均有很高的排名。其理由當然是本遊戲的製作監督高橋哲哉的超凡號召力。高橋的代表作《Xenogear》三年前推出之時，其細密的遊戲背景舞台設定以及劇力萬鈞的故事劇本，一直為玩家所稱道。今次能夠推出同系列的續篇，對於這款遊戲的玩家而言自然是非常興奮。

《Xenosaga》是一款以全3D視點進行的RPG遊戲，其影像處理手法的一大特點是遊戲中的地圖畫面以至事件發生時的故事交待畫面並不會有任何畫面交替的情況出現，而全部均以原初的3D視點進行，使遊戲更為一氣呵成。高橋又表示，《Xenosage》內的事件交待影像總長度達6小時，其中更包括像電影《Matrix》般使用Motion Capture製作的火爆動作場面。

HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>



NO.1 本地售價：$280

SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL

●GBA ●CAPCOM ●FIG ●4800 日圓●2001 年7月12日



NO.2 本地售價：$280（BIRTHDAY PACK$398）

SONIC ADVENTURE 2

●DC ●SEGA ●ACT ●5800 日圓●2001 年6月23日



NO.3 本地售價：$280

BREATH OF FIRE ～龍之戰士～

●GBA ●CAPCOM ●RPG ●5800 日圓●2001 年7月6日

NO.4 遊戲王DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1
●GBA ●GBA ●KONAMI ●TAB ●5800 日圓●2001 年7月5日 本地售價：$350

NO.5 US SHENMUE
●DC ●CRI ●FREE ●3000 日圓●2001 年7月5日 本地售價：$250

NO.6 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2
●DC ●SEGA ●RPG ●4800 日圓●2001 年5月31日 本地售價：$290

NO.7 FINAL FIGHT ONE
●GBA ●CAPCOM ●ACT ●4800 日圓●2001 年5月25日 本地售價：$380

NO.8 SHADOW HEARTS
●PS2 ●ARUZE ●RPG ●6800 日圓●2001 年6月28日 本地售價：$430

NO.9 TACTICS OGRE外傳 ～The Knight of Lodis～
●GBA ●任天堂●SLG ●4800 日圓●2001 年6月21日 本地售價：$320

NO.10 惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON
●GBA ●KONAMI ●ACT ●5800 日圓●2001 年3月21日 本地售價：$310（美版）$380（日版）

JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>



NO.1 本週銷量：69932 累積銷量：69932

STAR OCEAN BLUE SPHERE

●GB ●ENIX ●RPG ●5800 日圓●2001 年6月28日



NO.2 本週銷量：57536 累積銷量：57536

SHADOW HEARTS

●PS2 ●ARUZE ●RPG ●6800 日圓●2001 年6月28日



NO.3 本週銷量：55398 累積銷量：1153199

GRAN TURISMO 3 A-spec

●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓●2001 年4月28日

NO.4 TACTICS OGRE外傳 ～The Knight of Lodis～
●GBA ●任天堂●SLG ●4800 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：42056 累積銷量：187275

NO.5 蚊
●PS2 ●SCEI ●SLG ●5800 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：26255 累積銷量：67261

NO.6 機甲兵團 J-PHOENIX
●PS2 ●TAKARA ●SLG ●6800 日圓●2001 年6月28日 本週銷量：22097 累積銷量：22097

NO.7 GUNDAM BATTLE ONLINE
●DC ●BANDAL ●SLG ●6800 日圓●2001 年6月28日 本週銷量：19928 累積銷量：19928

NO.8 FROM TV Animation One Price 夢之魯飛海賊團誕生！
●GB ●BANPRESTO ●RPG ●4500 日圓●2001 年4月27日 本週銷量：17227 累積銷量：235172

NO.9 實況POWERFUL 棒球2001
●PS ●KONAMI ●SPT ●5980 日圓●2001 年6月7日 本週銷量：13489 累積銷量：114585

NO.10 莉莉之錬金術士～查魯布洛古之錬金術士3～
●PS2 ●GUST ●SLG ●6800 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：12464 累積銷量：59840

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

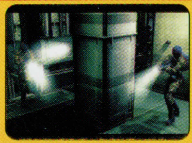
dream ranking >>



NO.1 雙週票數：52 累積票數：80

FINAL FANTASY X

●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日



NO.2 雙週票數：28 累積票數：68

METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY

●PS2 ●KONAMI ●ACT ●價格未定●2001 年冬



NO.3 雙週票數：25 累積票數：25

莎木 II

●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日

NO.4 COMIC PARTY
●DC ●AQUAPLUS ●AVG ●6800 日圓（限定版7800 日圓)●2001 年7月26日 雙週票數：8 累積票數：33

NO.5 ACE COMBAT 04 Shattered Skies
●PS2 ●NAMCO ●STG ●6800 日圓●2001 年9月13日 雙週票數：5 累積票數：5

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 4924 票

FINAL FANTASY X

●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日



NO.2 1333 票

METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY

●PS2 ●KONAMI ●ACT ●價格未定●2001 年12月



NO.3 1314 票

STAR OCEAN 3

●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定

NO.4 莎木 II
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日 1187 票

NO.5 MARIO CARD ADVANCE
●GBA ●任天堂●RAC ●4800 日圓●7月21日 1102 票

香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR
dream ranking >>



NO.1 實況WINNING ELEVEN 5
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格 ●2001 年3月15日



NO.2 櫻大戰3 ~ 巴黎正在燃燒嗎
●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版9800 日圓) ●2001 年3月22日



NO.3 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2
●DC ●SEGA ●RPG ●4800 日圓 ●2001 年5月31日

NO.4 SHADOW HEARTS
●PS2 ●ARUZE ●RPG ●6800 日圓 ●2001 年6月28日

NO.5 BREATH OF FIRE －龍之戰士－
●GBA ●CAPCOM ●RPG ●5800 日圓 ●2001 年7月6日

NO.6 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年4月28日

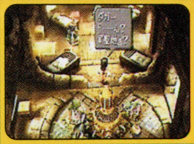
NO.7 創造職業球會特大號
●DC ●SEGA ●SLG ●5800 日圓 ●2000 年12月21日

NO.8 SONIC ADVENTURE 2
●DC ●SEGA ●ACT ●5800 日圓 ●2001 年6月23日

NO.9 FINAL FIGHT ONE
●GBA ●CAPCOM ●ACT ●4800 日圓 ●2001 年5月25日

NO.10 TearRingSaga 宇多拉英雄戰記
●DC ●ENTERBRAIN ●SRPG ●6800 日圓 ●2001 年5月24日

日本讀者人氣榜 RANKING POPULAR
dream ranking >>



NO.1 FINAL FANTASY IX
●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年7月7日



NO.2 櫻大戰3~ 巴黎正在燃燒嗎
●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版9800 日圓) ●2001 年3月22日



NO.3 DRAGON QUEST VII
●PS ●ENIX ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年8月26日

NO.4 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年4月28日

NO.5 FINAL FANTASY VII
●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●1999 年2月11日

NO.6 TearRingSaga 宇多拉英雄戰記
●PS ●ENTERBRAIN ●SRPG ●6800 日圓 ●2001 年5月24日

NO.7 XENOGEARS
●PS ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓 ●2000 年11月30日

NO.8 FINAL FANTASY VIII
●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●1999 年2月11日

NO.9 TACTICS OGRE
●SFC ●任天堂 ●SLG ●1995 年10月6日

NO.10 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2
●DC ●SEGA ●RPG ●4800 日圓 ●2001 年5月31日



有你們的支持，我們才會生存！

隨著《GAMEPLAYERS MAGAZINE》重新合併為一本，本欄目亦會相對地作出少許改動，就是投票的選取方向會回復以往一樣般概括所有機種。現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東248號　萬誠保險中心40樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

RANKING
香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

今期得獎者是KWAN CHI FAI，我們將會有專人聯絡前來領獎。

任天堂的最新手提機GAMEBOY ADVANCE，在推出至今的短短半年之內，在日本單單經已賣出多達210萬的驚人數量，而遊戲軟件的市場，合計GB和GBA的佔有率就佔整體百分之三十五左右，直逼有家用機一哥之名的PlayStation 2。至於GBA在香港方面的情況，單看本週的銷售榜便可見一班，當中有六款均屬於GBA的作品，更何況有不少名作的售價也是在合理的水平。在質量和價錢這兩者的優勢之下，怎能叫玩家不買呢？展望隨著任天堂最新主機GAME CUBA在9月14日發售的帶動下，遊戲市場將會更趨活潑。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 7/27 號

STAR OCEAN 3(圖為STAR OCEAN THE SECOND STORY)

FINAL FANTASY X



機種	: PS2
製造商	: SQUARE
售價	: 8800日圓
發售日	: 7月19日
遊戲類型	: RPG
容量	: DVD-ROM
記憶	: 60KB以上

包括DVD-Video "Other Side Of FinalFantasy"

Text by 阜林三郎



世界設定及系統解説
FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

基於各種原因，即使是發售前一刻，原定的《FFX》攻略仍未能出現。然而筆者總算能藉這個機會，為大家介紹一下少有地公開了的設定資料，以及剛公布的一些新遊戲畫面及系統。

GO →



史彼拉世界地圖

雖然遊戲中沒有主地圖行動（所有村莊、洞窟荒野都連在一起），不過世界地圖仍然存在。最南端的便是TIDUS出發的「Besaid島」，而整個故事，便是由這裡開始。當然記載了幻光河，瓜德族村莊等地點，但是都是以史彼拉文字記載著，你看得懂嗎？（笑）







海的遺跡（Temple of Baaj）

原為稱作「巴哲寺院」的地方，由於大部分都沈到海中，所以被荒廢了。而建築物本身的損毀已十分嚴重，完全倒下來只是時間的問題。基本上一般人都不會踏足於此，因此 TIDUS 來到的時候，發現不到任何人影。



異界（Farplane）

人死後靈魂聚集的地方，下方看見一片廣闊美麗的花圃，包圍著黃金色的瀑布。遠方看到如幻想一般，發出青白光芒的星。YUNA進行「送往異界」的儀式，就是把死者（尤其是死於SIN手上）的靈魂送來這裡，然而沒有人知道異界真正的樣子及情況。



比西特村（Besaid Village）

島上唯一的村落，雖是邊境小村，不過亦因為這樣，人們都過著平穩的生活。尤其是村生產的布匹，可說是聞名的特產。此外村裡也有艾科的寺院，以及討伐隊的宿舍。不只是冒險需要的日用品或是武器，從村民那裡也得到不少冒險中有用的情報。

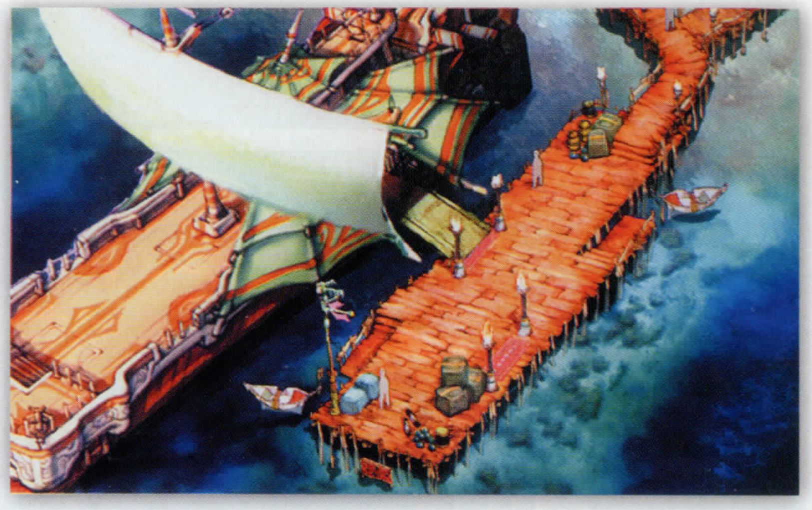






雷平原（Thunder Plain）

終日都是下著雷雨的廣闊平原，因此除了一般設有避雷針的建築物外，還佈滿大量獨立的避雷針。而地面佈滿了類似凹坑的地形，相信是史彼拉人踏足此地之前，雷電直擊地面時造成的。





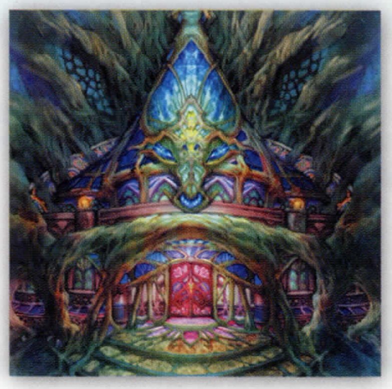
棋利卡（Kilika）

離開比西特島後，TIDUS等人第一個踏足的村落。由於靠近海邊，所以村民們都是以海維生。除了聯絡船帶來貿易以外，村民中不少都是漁夫。經由棧橋到達陸地時，可以見到艾科的寺院。那麼圖中受破壞的民居，是否與SIN之間有什麼關係？

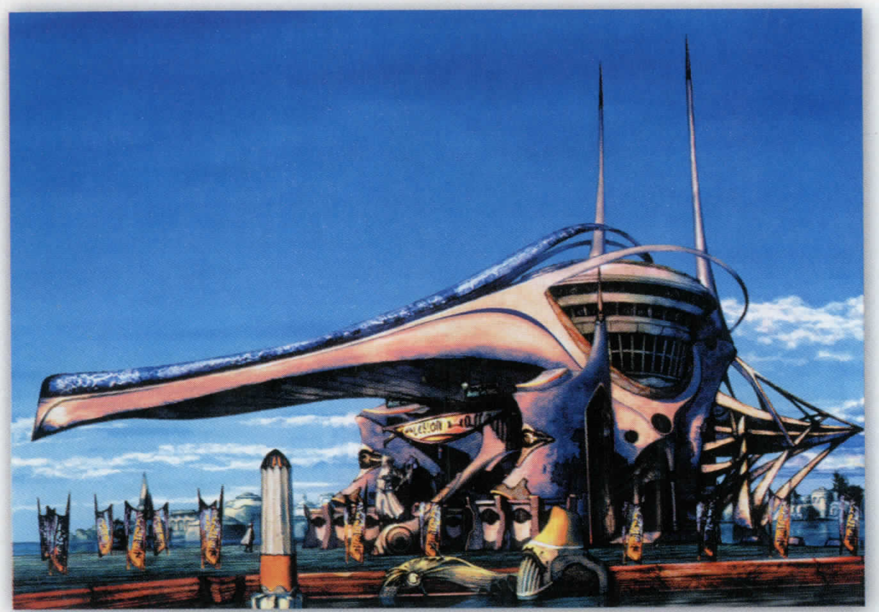
瓜德沙林（Guadosalam）

與某神經毒氣無關。（笑）

自古已是守衛異界的瓜德族的村莊。與植物有關係的他們，帶著與史彼拉人完全不同的文化。所以不論是旅館、會場、店子的設計都與史彼拉人有很大分別。建築物本身佈滿了類似葉脈、昆蟲翅膀般的設計，而地板更加入了會發光的「幻光蟲」，發出亮麗的光芒。







Blitz Ball的舉行地



路加（Luca）

舉行Blitz Ball的美麗港町，因為這樣吸引了不少球迷及旅行者慕名而來。這個市鎮除了是Blitz Ball的舉行地，也是其中一隊Blitz Ball隊伍「Luca · Gobrs」的根據地。到處都充滿著節日的氣氛，不論是街道上，球場的大道、小路的酒吧，都見到各式各樣的人活動。

薩那卡特（Zanarkand）

史彼拉世界中最為發達的城市，但這已是1000年的事，這個文明都市，據說是過分依賴機械科技，因此被Sin一夜之間所滅。而TIDUS的旅程，就是要找出這個傳說中的都市，解開Sin的謎團。

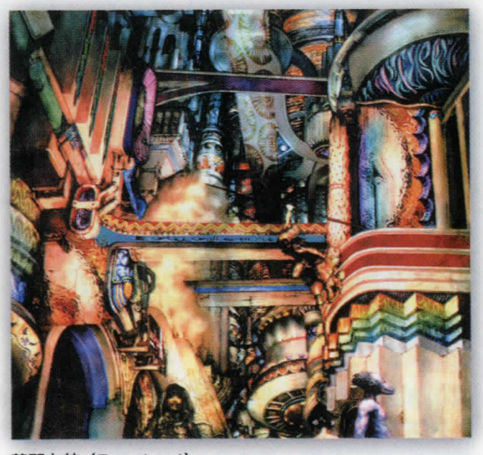


幻光河（The Moonflow）

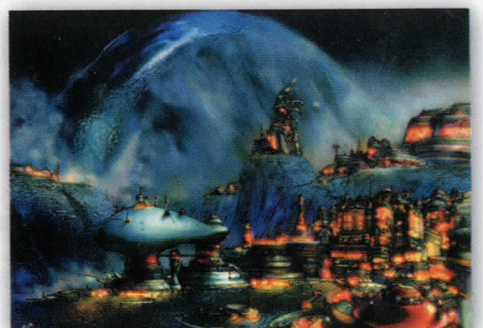
流經大陸內部的大河，由於長滿了聚集幻光蟲的「幻光花」，故被稱為幻光河。雖然是稱作河，但是深度很高，據說河底更有不少遺跡存在。相信古時是一個峽谷，後來因為地形變化而成為河流。人們會利用「斯巴夫」（外貌與大象相似的生物）過河。



幻光花，水生植物，如圖所見，擁有大型的葉及紫色的花，生長地集中於河兩岸。



薩那卡特（Zanarkand）



世界解說



散布世界各地的召喚士

背負著人們希望的召喚士，並不只是YUNA一人，當年打倒SIN令它沉睡起來的「傳説的召喚士」，其實共有四人，YUNA之父BLASKA只是其中之一。而負起代人們向神禱告，到各地寺院學習「召喚術」，便是召喚士的責任。因此除了YUNA之外，世界各地的艾科寺院，都有其召喚士，亦有不少獨居的召喚士存在。既然YUNA是傳説中的召喚士，BLASKA的女兒，自然受到其他召喚士的注意。

FINAL FANTASY X





曾經跟BLASKA學習的召喚士ISARL，視YUNA如自己的兄弟一樣。

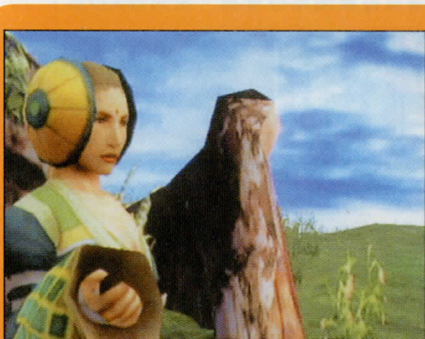


對YUNA第一眼已視之為對手的召喚士DONA，令YUNA旅程中增加了一點障礙。

召喚士之間的戰鬥？

由於世界上有著眾多的召喚士，召喚士為了強化自己，大家之間互相學習是常有的事，而當中更有召喚士對決的情形出現！而對決的方法是召喚獸之間的戰鬥，就如圖中YUNA的VALFOR與對方的IFRITE戰鬥的情形。然而會否雙方都是同一召喚獸的情形，現在尚未清楚，每位召喚士所有召喚獸的種類，或是數目，都會跟隨不同的寺院，遇上不同的試練而有所分別。

FINAL FANTASY X







打敗對方之後，會得到一些對旅程有幫助的道具。

陸行鳥登場~~

上期的別冊中，已經提及有「陸行鳥騎兵」一事，而今次更具體的，公開了陸行鳥居住的平原，還可以騎上去。不過有別於一貫的陸行鳥，《FFX》的陸行鳥是需要訓練的，而訓練方式是以MINI GAME進行，騎上去之後誘導牠在目標時間內跑畢全程，便完成了一次訓練。是否訓練完成後便可以騎著牠周遊列國？這一點留待遊戲中確認好了。







還有…牠!?

相傳「仙人掌怪?」因為一些惡行，結果被封印於一塊石碑之內，若果可以解開石碑的封印，牠便會重現於人間…《FF》中另一名物再現眼前，究竟有沒有人能抵得住「針千本」的攻擊？打倒牠又會獲得些什麼？



在雷平原的一角，存在著一塊古性的石碑…



走近石碑看看，那不是「仙人掌怪」嗎？



與身分不明的敵人戰鬥，怎看都與「仙人掌怪」一樣，怎樣應付才好？

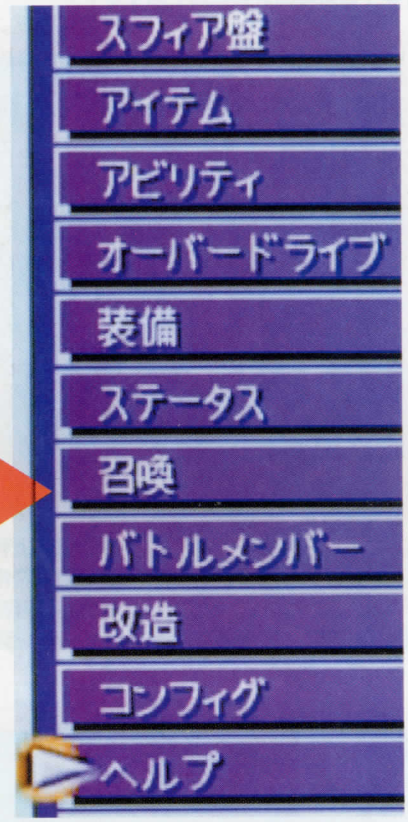
系統解說

MENU畫面



平常移動中按△，便會進入Menu畫面，基本的角色資料，位置及存有的GIL（FF世界的錢也），還有隨著故事發展增加到11個的指令，都會在這裡看到。而這些指令都是遊戲中不時會使用的，因此預先清楚它們的用途，對於遊戲的進行是百利而無一害的。

基本指令 BASIC COMMAND



SPHERE盤 進行人物成長所需要的指令，對於不能單靠戰鬥，來提升人物能力的《FFX》來說，這是一個非常重要的指令。

ITEM 使用持有的道具，或者整理「倉庫」，都需要這個指令。除此之外，查看每種道具的用途等說明，也是使用這個指令。

ABILITY 使用技能的指令，主要是使用魔法（魔法與《FF VII》一樣列入為技能系統）進行治療工作，或者查看每個技能的用途。

OVER DRIVE 觀看每個人物本身持有的OVER DRIVE技，便是使用這個指令，而轉變「OVER DRIVE TYPE」也可以在此進行。

裝備 為每個人物裝上戰鬥時必備的武器、防具，便需要這個指令。雖然戰鬥中可換裝備，但這裡同時得知武器、防具的資料。新獲得武器或者防具，務必來一趟。

STATUS 各人物的能力值，狀態，裝備等基本能力，都可以利用這個指令，看得一清二楚。還可看到角色所學會了的技能。

召喚 其實是召喚獸的能力表，一樣可看到能力值、攻擊方法、OVER DRIVE技等資料。

BATTLE MEMBER 轉變出戰名單的指令，雖然隊中人物眾多，但是《FFX》可在戰鬥期間隨時換人的關係，這個指令的使用密度明顯降低了。

改造 將手上的武器及防具改造的指令，遊戲最初是沒有的，要隨故事發展才會出現的指令。

CONFIG 更改遊戲某些設定的指令，基本上大多會有遊戲開始時使用，使用頻率很低。

HELP 可說是 FFX 用語辭典，各種術語，情報都有解釋。不過是日語為主，相信對不少朋友來說用途不大。

能力畫面

理解能力畫面，便能清楚每個人物的能力。把握每個人物的能力及特性，戰鬥便可進行得更容易。就在這裡學習一下能力畫面的說明吧。

*技能
在這個畫面再按○，便可看到角色所有已學會的技能。技能分自動及指令兩種，自動技能只要學會或持有之後，便會自動發動其效果，例如HP+10%一類。指令技能則是由玩者自行選擇及使用，基本上《FFX》的魔法是屬於指令技能的一種。

HP&MP
HP便是維持人物戰鬥的體力，當去到0時，該人物便戰鬥不能，MP便是利用魔法時消耗的力量。兩者都是一樣，左是現時的數值，右是最大值。

S.LV&AP
在別冊中已提及，S.LV（SPHERE LV）是利用圓球盤必要的數值。戰鬥勝利會獲得AP（Ability Point），當AP貯藏一定程度便會增加S.LV。



技能*

裝備
現時角色所裝備的武器及防具。由於只會見到名稱，不知道其實際效果，而改造後連名稱也會改變，因此最好在裝備畫面中確認清楚。

OVER DRIVE
OVER DRIVE計貯存的程度，這表示與《FF VII》一樣，OVER DRIVE是累積使用的。此外亦表示了O.D.T.，例如圖中的「修行」，表示自己受到攻擊便會增加OVER DRIVE計。

能力值
角色本身8個主要能力值，包括攻擊力、物理防御、魔力、魔法防御、速度、運、回避及命中，都能夠在這裡看到。當中防御正式分為物理（一般攻擊）及魔法防御，避免了混淆的情形。

沒有數值的武器及防具
有別於以往的《FF》，《FFX》的武器及防具，是沒有攻防數值（即攻擊力，防御力）的，有的只是屬性效果，或者增加給裝備者的技能。這一點也決定了武器防具本身的強弱，而裝備品上的技能全是「自動技能」，裝備後便會在戰鬥中自動發生效果。



系統解說

改造

由於《FFX》的武器防具本身，是沒有能力值這回事的，所以要強化手上的武器防具，就只有利用「改造」這個新指令，而「改造」的意思，就是把一些自動技能，加進武器或防具中，變化成另一種較強力的武器或防具。

畫面解說

裝備者能力

基本上是裝備者現時的HP及MP，由於裝備改造後，會對這數值可能出現影響，顯示出來方便即時確認。







消費物表示

表示進行這次改造時需要的道具，左邊是現時持有的數值，右邊是改造後的數值。由於多是利用Shpere Item一類常用的道具，所以要留意數量，免得有道具改造，不夠道具去增加能力或者進行其他用途啊。

自動技能

表示「改造」時可行的自動技能，不同的裝備品，所能加入的技能會有所不同，能夠加入的會以白色字顯示。以灰色顯示的，表示那技能可能不合該裝備，或者因為某些原因不能把技能加進去。而選擇武器或防具所出現的技能，都會有所不同。

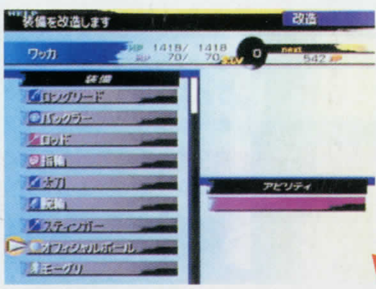


裝備品及技能

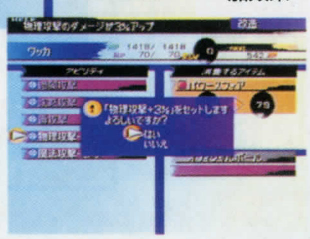
顯示準備進行改造的裝備品，以及裝備品擁有的自動技能。另外每種裝備品，能夠擁有的技能數目不同，即是說有些裝備只能改一次，有些可以進行好幾次的改造。

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

來！改造吧！

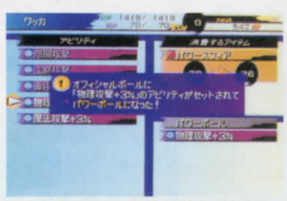






2.選擇加入的自動技能

選好了改造的裝備品，跟著要決定的是，選擇加入什麼技能到那件裝備品之上。與選擇裝備品時一樣，灰色是不為選擇的技能，而白色是可選擇的技能。除了是增加攻擊力的技能外，還有一些是加入屬性，或者加入「狀態異常」這類攻擊附加效果。



3.完成

確認了選擇的技能後，技能便加入裝備品之內，而裝備品的名稱也會改變。因為加入的技能會自動發動，所以隨當時戰鬥的需要進行改造，會對打後遇上的戰鬥有利。





連名稱也改變了，裝備品在戰鬥畫面中也有不同的顯示。

1.選擇要進行改造的裝備品

首先當然是選擇進行改造的裝備品了。當中灰色的，表示不能進行改造，由於技能數目不同，這亦表示那裝備品可能已到了上限。而白色的是可改造的裝備品，表示還有空間進行改造。基本上依這個準則，擁有越多空間的裝備，是越適宜進行改造的。

FINISHED!!



街機指南
Arcade Game Guide

是一本有關街機遊戲的「工具書」

包括所有現役街機遊戲的介紹、最新街機遊戲介紹、香港熱門遊戲機中心地址、遊戲生產商介紹……

若你是一個熱愛街機遊戲的人，這本《街機指南》會給你很多你不知道的資訊；

若你不大喜歡街機遊戲，這本《街機指南》會讓你了解街機遊戲的世界；

若你從未接觸過街機遊戲，這本《街機指南》將會是你的入門書……

另送總值超過40元的打機禮券

獻給所有喜歡街機遊戲的朋友
每冊只售港幣25元
另送總值超過40元的打機禮券
請埋你去機鋪打機

CAPCOM VS SNK 2 - Millionaire Fighting 2001

夢之對決繼續展現!!



■ 當選好了人物便可以選各人物的Ratio。

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	AC/PS2/DC
生產商	CAPCOM
售價	未定
容量	GD-ROM / DVD-ROM
記憶	未定
發售日	家用版九月預定
遊戲類型	FIG

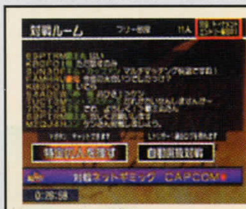
文：小寶寶

異機種對戰落實!!

《CAPCOM VS SNK》這一隻話題作已經打破了軟件生產商之間的隔膜，成功製造了這一隻夢之對決的遊戲。然而，夢想還陸續有來！在《CAPCOM VS SNK 2》中，當然軟體生產商還是繼續合作，而另一個令人驚訝的消息就是可以跨平台連線對戰！！亦即是說，DreamCast主機可以和PlayStation2的主機互相連接，在網上自由尋找玩家對戰！根據船水紀孝的表示，要上線對戰的話，只需要KDDI的高速連線便可。他還說這樣的連線其實也適用於GameCube及X-Box，只要資料庫轉換至同一系統便可以了。這個的而且確是令人振奮的消息。雖然香港還沒有這樣的伺服器，但是，我們也努力期待這樣的一天來臨哦！！

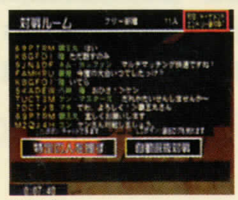


■ 在試驗中的系統中體貼地細分了各種不同的聊天室供不同玩家呢。



DreamCast 版

異機種之間的通訊



PS2 版

■ 除了字型有點不同外，基本上的Layout也是一樣的。即使不同的機種也可在網上連線聊天及遊玩了。



■ 在新公佈的選人畫面中可以看到全部44個人物了。

DC版與NeoGeo Pocket連動!

和前作一樣，DC版的《CAPCOM VS SNK 2》將會和特定的遊戲互相連動。而在今作中相互對應的遊戲就是人氣的卡片遊戲續作《SNK VS CAPCOM Card Fighter 2 Expansion Edition》。而使用的介面也只需以前的專用接駁線便可。究竟這一隻卡片遊戲會如何的形式對應呢？真是期待他們的面世呢！





■ 這些是在《SNK VS CAPCOM Card Fighter 2 Expansion Edition》中的連線畫面，究竟將會如何和DC連動呢？

深入剖析 Sub-Systems

在之前曾介紹了六個不同Groove的戰鬥系統了，而這些系統中還有一些共通的特別操作，我們將其稱之為副系統(Sub-systems)。



Dash

在前作通用的快速移動方法。輸入指令後，該角色便會便會向前「彈」前一定距離，而向後輸入的話，便會成為Back Step，即是向後「彈」一個短距離。



Run

在前作DC版中的隱藏要素之一。輸入指令後只要一直拉著前方，角色便會不斷向前跑；而向後輸入的話，便會和Dash一樣成為Back Step，即是向後「彈」一個短距離。



時間差起上

當被擊倒在地前，可輸入指令使自己的起上時間提早。這樣可以有效地逃過對手的追擊。



Down 迴避

當被擊倒在地前，可輸入指令使自己的起上位置改變。這樣可以有效地在起上後組織不同的攻勢。



緊急迴避

俗稱「碌」，即是利用向前轉身逃過對手的攻擊。而在轉身的同時是有無敵時間的。



側閃

利用側身的方法避過對手的攻擊，而在側閃中還可以輸入指令加以攻擊。但是這個狀態下是非常容易被對手使用投技對付的。



小跳躍

比通常跳躍軌跡低及短的跳躍。因為滯空時間較短的緣故，通常可以用來製造開始時的突擊用。



空中防禦

在空中可以防禦對手的攻擊(某些攻擊是空中不能防禦的)。而作出攻擊後也是不可作出防禦的。



Guard Cancel 攻擊

在防禦後立即作出攻擊的方法，會使用一定數量Groove計。多數都是用以瓦解對手的連續攻擊。



Guard Cancel 移動

在防禦後立即作出緊急迴避，會使用一定數量Groove計。可以用來立即組織攻勢反擊。

各Groove可以使用的Sub-System及戰略指引



■ 在選擇Groove時也可以看到它們的Sub-Systems

C-Groove

Sub Systems：DASH、TACTICAL RECOVERY、AIR GUARD、ROLLING、COUNTER ATTACK

偏向適合新手的全方位系統，傳統SF或Zero系列的玩家都能夠輕易上手。配合著Dash和緊急迴避，相信可以組織出攻守平衡型的戰略。還有，這是唯一獨有空中防禦的Groove，好好利用這個優勢吧。

A-Groove

Sub Systems：DASH、SAFE FALL、ROLLING、COUNTER ATTACK

多變的Original Combo配合著Dash及緊急迴避，可以有效地作出誤導對手的「假身」戰術。由於沒有空中防禦，Zero系列的老手可要小心了，但相信利用Original Combo的無敵時間來避過對手的攻擊會是常見的。

P-Groove

Sub Systems：DASH、TACTICAL RECOVERY、SMALL JUMP

一個偏向高手級的操作系統，和現在SF3的系統相似。因為Blocking可以隨時化解所有攻擊而後立即反擊，加上小跳可以用來作出突擊，看來這個Groove將會被上級者樂於採用。但當然，Blocking並不是容易的操作。

S-Groove

Sub Systems：RUN、TACTICAL RECOVERY、DODGE、SMALL JUMP、COUNTER ATTACK

唯一可以使用側閃的Groove。看來很像元祖的KOF格鬥系統，如果是上一代的拳皇玩家用這個Groove的話將會很易上手。隨時可以儲氣的系統加上小跳可造出一些強力的突擊，側閃的反擊也可以瓦解對手不少攻勢。

N-Groove

Sub Systems：RUN、SAFE FALL、ROLLING、SMALL JUMP、COUNTER ATTACK、COUNTER MOVEMENT

以緊急迴避替代了側閃的系統，就像Advanced的KOF操控。這個是另一個攻守平衡型的Groove。它是唯一可以Guard Cancel移動的Groove，配合「儲珠」Stock的超必Guage，相信可以製造出一些強力的反擊。

K-Groove

Sub Systems：RUN、DODGE、SMALL JUMP

防禦性較重的系統，雖然沒有任何防禦後反擊或移動的系統，但Just Defend是可以補回體力的。而當怒計儲滿後便是密謀反擊的好時機。趁對手有空隙時便來個超必殺技，將形勢一發逆轉吧。

TEXT：時雨

鐵拳 TEKKEN 4

街機版推出前最速情報





GAME PLAYERS GAME・DATA

發售商	NAMCO
售價	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	未定

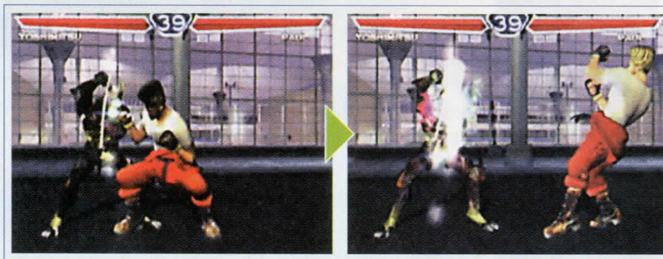
PS2／FIG

《鐵拳4》距離正式在街機推出的日子已經進入最後倒數階段，今次我們會為大家介紹宇宙忍者吉光的最新絕技、各個場景的特色、和兩名新人——MARDUK和CHRISTIE的招式特徵。

將敵人的招式據為己有！連招也可以偷的義賊吉光

具有奇異的身型和樣貌，而且有非常配合其「宇宙忍者」之名的戰鬥技巧的角色吉光，今次他在《鐵拳4》中竟學會了一招格鬥界史無前例的招式！原來他的舊固有技「吉光BLADE」在今集擁有一項非常奇異的特性，它本身不能對敵人做成任何傷害，只能令正在攻擊中的敵人彈開。但原來在這時吉光已經悄悄地將剛才敵人使用的招式學會了！之後吉光只要再輸入「吉光BLADE」的指令，便可以使出該招式，但也即時說，吉光在之後的戰鬥中不能再使用「吉光BLADE」來學會另外一招。吉光可以學會的招式在某程度上是受到限制的，有些招式即使用「吉光BLADE」來彈開也是偷不到的。另外原來那些偷來的招式還隱藏了一個秘密……

奪取招式！

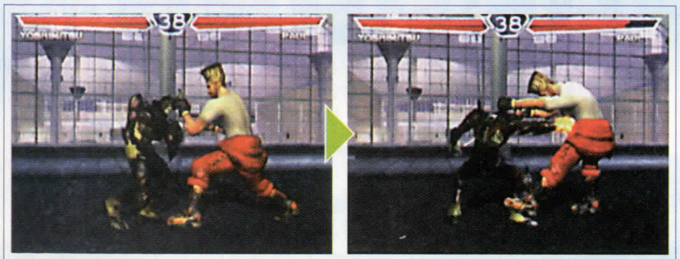


◆吉光配合PAUL出崩拳的時候使用吉光BLADE，這時PAUL會被彈開，而吉光也同時學會了崩拳！留意今集吉光BLADE的指令是LP+RK



◆ 用吉光BLADE 學會了的招式，當然可以利用作空中COMBO ，好像一八的雷神拳，能夠隨時隨地使出真是極之強力

以牙還牙！



◆ 在學了崩拳之後，再輸入吉光BALDE 的指令後，吉光便會使出崩拳！由於連搖桿也不需要動便能使用，某程度上可以說它比PAUL 的崩拳更強！



◆可以偷到的招式，包括了各個角色的代表技。如能學會了一八的強力下段攻擊「奈落撥」，在戰術層面上也能大幅提昇！

場景的新要素

戰鬥開始前的心理戰！

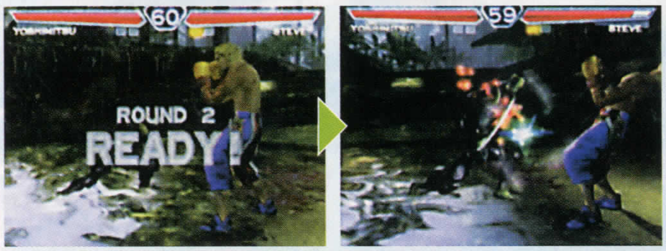
在戰鬥前已經可以移動



◆在戰鬥開始前玩者可以前後DASH、跳躍、蹲下和橫向移動。奪取一個有利的位置吧！

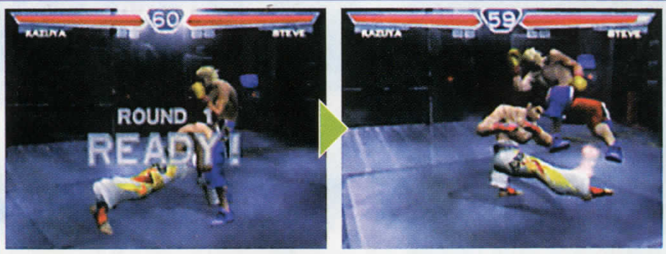
今集玩者在戰鬥開始前已經可以進行移動，基本上所有單是使用搖桿而不用按掣的指令都沒有問題，例如橫向移動和前後DASH等，這樣玩者便可以調節敵我之間的距離。而且由於今集加入了高低差和牆壁等概念，相信這戰鬥前的移動，也是一種極具戰略性的行動。另外利用這段時間，玩者還可以預先跳起或蹲下，以預備使出只有在這些狀態下才可以使用的招式！

一開始便使用橫移動攻擊



◆只要玩者在開始前進行橫向移動，在戰鬥開始的一瞬間輸入指令，便可以立即使出橫移動攻擊。這個系統，令玩者在戰鬥開幕時有更多的選擇，心理戰也更為精采

特殊步法攻擊也可以使出



◆像一八和PAUL等擁有等殊步法的角色，在戰鬥開始前已可以使用這些步法，當然於戰鬥開始的同時，玩者便能使出特殊步法攻擊。由於在這時進行橫移動敵方不能攻擊你，使用起來就更加安全了

戰鬥開始的位置不是每次相同

今集《鐵拳4》的一個新嘗試，是即使在同一個場景內，每一次ROUND開始的位置都會有所不同。當然高低差、牆壁等要素在不同的位置也會有所不同，玩者要迅速判斷自己是處於有利還是不利的位置去改變戰術。這時橫移動便可以派上用場了。



◆ 同樣是大廈屋頂的場景，一邊是有障礙物的地形，而另一邊則是後面有牆壁的平地

兩名新角色

MARDUK、CHRISTIE的招式介紹

接著筆者會為大家帶來《鐵拳4》的兩名新角色——MARDUK、CHRISTIE之最新情報。

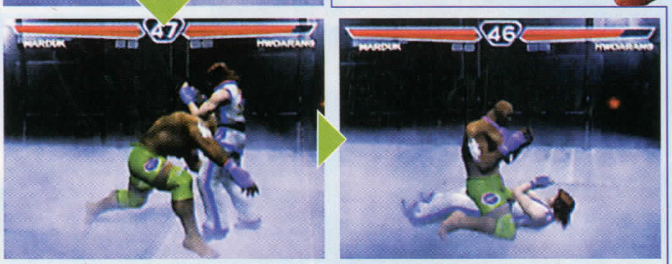
MARDUK這名《鐵拳》史上最兇殘的角色，他的招式幾乎全都是新技（即不是由其他角色處移植過來）。從公開的畫面也可以看到，他的招式總然之就是夠豪快、夠重手！加上他「手長腳長」，戰鬥能力實在難以估計。

另一方面CHRISTIE的招式則大部分都是繼承自上集的EDDY，另外也有少量的新技，不過由於始終是由女性所使出，因此多了一層優雅感和美感，看起上來已是一種享受。

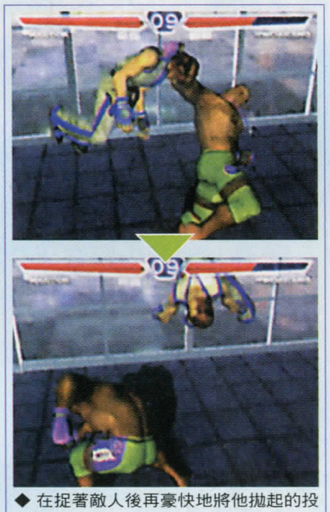


MARDUK





◆ MARDUK有一個低重心的特殊姿勢，從這個姿勢玩者可以使出一招向前突進的投技。在捉著敵人並將他推跌後，玩者更可以在這時使出多種MARDUK獨有的追擊！



◆ 在捉著敵人後再豪快地將他拋起的投技，之後MARDUK更可以進行追打，實用性相信無用置疑。和JACK等重量級角色不同，MARDUK的招式能夠給敵人一種無形的恐怖感



CHRISTIE



◆CHRISTIE的投技有許多都是新技，例如這招便好像是在按著敵人的頭來旋轉，然後抓著他的頭將他推倒。這些動作流暢的攻擊，便是CHRISTIE流CAPOEIRA！



◆ CHRISTIE其中一招可以令她直接坐下，由於在坐下後CHRISTIE仍有不系派生技，敵人不能夠隨意亂動，達到牽制對手的目的。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation 2
發售商	SCE
遊戲類型	STG
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	280KB 以上
發售日	預定9月

TEXT：MARKS

SKY GUNNER

為守護永久機械開始戰鬥





以一個「在空中飛行並不是難事」的世界作為背景舞台的3D STG就是SCE剛剛公布的最新遊戲。主角是一位懂得操控戰鬥艇被稱為「GUNNER」的駕駛員，他被委託在天空舞台中進行各式各樣工作和任務。最初你只可以從二人之中選取其中一人，與奪取永久機械(在永久的能源中衍生出的機械)的敵人在天堂中進行戰鬥。當中登場的角色都會以畫簿風格顯示。

Story

這是個於空中飛行並不是難事的世界。能夠操控戰鬥艇的人都會被各式各樣的人聘請於天空舞台中工作。駕駛有機鎗的戰鬥機之人都會被稱為「GUNNER」。在RIV城鎮十分活躍的GUNNER—Ciel和Copain由初次與天才犯罪者Ventre相遇開始的故事。RIV博覽會的舉辦是為了停泊於RIV港口的豪華客船Meviyu上披露永久機械而開設的派對。因為放置派對正中央的永久機械，所以令到天才犯罪者Ventre出現。為了從Ventre手中保護永久機械，因此Ciel和Copain向天空飛去。Meviyu派對中的新人GUNNER—Femme、RIV市警的能幹警官—Hardi等都會駛著各自引以自豪的戰鬥機，一一飛向Ventre的戰鬥艇。這樣GUNNER們從這事件中打開了序幕……

戰鬥畫面



獎金
Scene內取得的獎金額。

機體溫度計
當使用Option Weapon和EX Action就會上昇。到達界限時，於一定時間內不能使用。

高度計
現在的高度。顯示了上下的高度和飛行範圍。

Balance Meter
受到敵人攻擊時會令機身搖晃，如超過界限則會墜落。這時可利用連打按鈕來回復。

Target Display
表示現在目標敵人的狀態。

燃料計
機體剩餘燃料。需要在用完前完成。

Option Weapon
裝備於機體的特殊武器。在Lock On狀態下發射就可以令命中率上昇。

BATTLE

Option Weapon

戰鬥機除了機槍之外，亦可以發射持有特殊能力的MISSILE。今次會介紹其中五個具有化表性的武器。

獵犬MISSILE



◆見到攻擊力高的對手出現，盡快按L1 掣改變武器。



◆在獵犬MISSILE 影響下，令BOSS 好像嘍囉一樣。

基本上這個武器是沒有任何攻擊力。被擊中的對手會在一定時間內，移動力和攻擊力降低。因此遇上了攻擊力高的頭目時，就要盡快向敵人射出這個有效 Weapon 。

煙花MISSILE



◆除了嘍囉之外，亦可以向裝備了無數砲台的戰艦發射煙花MISSILE。



◆將一口氣將砲台破壞，奪去了敵方的戰鬥力，令戰鬥變得簡單。

雖然攻擊力並不是很高，但是擊中敵人後會發生大爆炸。被捲入爆風的所有敵人都會受到傷害。戰鬥開始初時，利用這種Weapon射向大批的嘍囉之中，製造之後所介紹的Hit Bonus 。

CROSS MISSILE



◆首先要確認CROSS MISSILE 命中。



◆只要用機槍向CROSS MISSILE 橫掃，就有很大機會發生爆炸。

這種武器在命中後會刺在敵機機上。當機槍射中刺入機身的MISSILE ，給予局部大傷害。對於耐久力高的敵機非常有效。

南瓜炸彈

從機底投向自機下面敵機的炸彈。可以給予被擊中的敵人很大的傷害，通常敵機都會被擊落。

蝙蝠MISSILE

在LOCK ON後，會向敵人追尾的HOMING MISSILE。如果不能用機鎗將敵人解決，就可以使用這種MISSILE 擊落。

Bonus Technic

這裡會介紹只要將敵機擊落便可使用的兩種簡單又強力的技術。將它們使用後就可以把擊倒敵機後取得的獎金大幅上昇。取得更多獎金，成為一流的 GUNNER 。



◆見到固定飛行敵部隊時，可以向它們發射煙花MISSILE 。

Hit Bonus

一種可以在一次攻擊中，擊落大量敵人而獲取很多獎金的技術。只要同時擊落數部敵機，就可以取得更多的獎金。當敵機集中在同一地方時，就可以輕易以一部戰鬥機將多部敵機擊落。

Chain Bonus

當敵機被擊倒後會發生爆風，而外來的敵機捲入了這個爆風中而產生的連續性擊落就稱為「Chain」。利用這種方法將敵機擊落，便可取得高額的獎金。具體來說，第一部機可取1000、第二部機可取1000 x 2=2000，而第三部機可取1000 x 4=4000，如此類推擊毀機數越多，獎金越多。當連續六部敵機被擊毀時，就可取得1000 x 32=32000的獎金，而總共可得到「Chain Bonus」有63000 。



◆捲入爆風的敵機可能會被破壞，而令獎金大幅提升。



◆有效地使用 Chain ，可令戰鬥變得輕鬆。

使用Chain 的大Damage

在左面介紹的Chain 亦有取得更多獎金以外的使用方法。Chain的組合和左面敘述一樣，爆風會將附近的敵機擊落，而被捲入的敵機越多，攻擊力亦會愈大。想耐久力高的敵人擊倒，就可以利用擊毀四周敵機的爆風。

Characters



Ciel

居住於RIV 城鎮的 GUNNER 。他的實力不但RIV 城鎮人人知曉，就連鄰近的城鄉亦為人所熟識的 GUNNER 。與伙伴Copain 至今解決了數件委託，他接受了今次RIV 博覽會的委託。



Femme

她是由RIV城鎮前往北面某個工業都市Nezyu 的女性 GUNNER ，而今次因為RIV 博覽會的警備增加，再次回到RIV城鎮。成行時與Ciel 、Copain 早成隊伍。她是 GUNNER 中的新人。



Copain

RIV 城鎮的 GUNNER 。與 Ciel 組成隊伍後，解決過數件委託。現在亦是Ciel 的好伙伴。其實力因有Ciel 的存在而無法特出。現在正與Ciel 、Femme解決RIV 博覽會事件。

ACTION

ACTION 1~POWER SLIDE~

當大力按下方向掣後放開，或按下左STICK的L3掣，就可以產生快速的平行移動，這就是POWER SLIDE。使用目的是應付敵機的攻擊，而雖然不能修正進行的方向，但可作為回避。這POWER SLIDE會有對應上下左右四個方向的SLIDE。利用華麗的SLIDE可以離開子彈雨。



◆在敵人攻擊時，盡早輸入指令。



◆POWER SLIDE的回避是因為使用中完全無敵。



◆由於受到敵攻擊後會令獎金減少，所以需要確實地回避。

ACTION 2~EX ACTION~



GUNNER們所駕駛的戰鬥機，都會有一個不同的特殊動作。這種動作會被稱為「EX ACTION」。當中會有戰鬥機有效，或是有效攻擊等不同的效果。

◆使用這種動作都會令機體溫度上昇，此外特殊行動亦會令溫度上昇。

ACTIVE TURN

背向LOCK ON的敵機時，在當時位置急速回轉的ACTION，令自己的戰鬥機立刻面向被LOCK ON的敵機，快速展開下一次的攻擊。



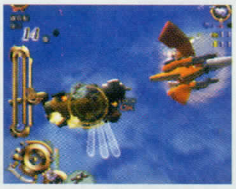
◆戰鬥機可以在飛行中沒有急速減下使用。



◆在急回旋時，機身會散出很多羽毛。

STEAM BRAKE

在空中急速刹停，在一定時間內會停滯於該處。在空中停滯狀態中，可以使用機鎗、強力攻擊、或「Happy Ballet」等，亦可使用再次回避後攻擊的動作。



◆使STEAM BRAKE來緊急停止時，可以改變方向。



◆可以Happy Ballet的大傷害。

Scene 1

天才犯罪者Ventre登場

在RIV城鎮裡，舉行RIV博覽會。在博覽會是在豪華客船Meviyu披露永久機械的派對。天才犯罪者Ventre為了奪取永久機械而出現。RIV城鎮的GUNNER－Ciel和Copain在知道後立即駕駛戰鬥機。他們在離開Meviyu之後，便與GUNNER－Femme合流，去阻止從Meviyu奪取了永久機械的Ventre的野心。



◆將從空中戰艦放下的牽引機破壞，便可把戰艦本體擊沉。



◆空中戰艦的弱點被厚厚的裝甲覆蓋。

Scene 2

強襲Ventre收集隊

Ciel三人成為了運送博覽會展示品時護衛。這時又再次遇上了Ventre，而他今次想將貨物船搬運的所有展示品奪去。由於今次加入了裝有長距離砲台的空中戰艦和突擊型自動炮台。在苦戰之中，一直想解決Ventre的Ciel這時想到一條計策。反過來向Ventre施以突襲。



◆Ventre在貨物船的航行路線上伏擊成功，而且一口氣將敵方的戰力大大減去。



◆Ventre的空中戰艦裝備了能夠操控雲和雷的秘密兵器。

Scene 3

機械兵上陸

喜歡吃東西的Femme和Hardi本來與Ciel同席的，但是不知為何不見了他的蹤影。在二人懷疑的瞬間，機械兵從海中出現，而且這個是巨大的鋼鐵體。機械兵原本是預定於博覽會中展出，不過卻被Ventre奪取了。機械兵現正向博覽會展示品一巨大望遠鏡進發。在沒有Ciel和Copain之下從機械兵手中守護望遠鏡。



◆在海中出現了巨大機械兵，到底它



◆受到警察的支援，令機械兵受



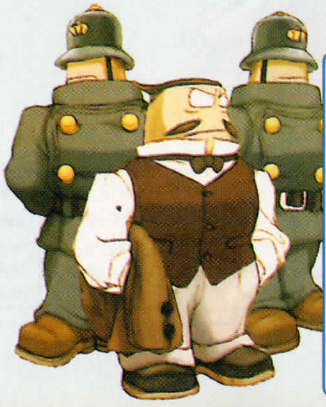
Ventre & Poulet

大膽實行犯罪計劃來奪取最近數件寶物的犯罪者，這個就是Ventre。由於連警察都無法將他逮捕，所以他是個罕見的天才犯罪者。此外，他亦有天才科學家的一面，其使用機械來代替自己的手，而且又有Poulet作助手。雖然Poulet二人的作戰有點幼稚，但是其出發點始終都是壞。



Rival

突如其來挑戰Ciel的神秘男子。他的戰鬥艇操控技術十分高明，從他能夠與Ciel打平手中可以知道。除了知道他有一顆追求強勁對手的心之外，其他的一切都被神秘包裹。此外，到底他與Ventre的盜竊有何關係呢？



Hardi & Policeman

Hardi是RIV市警的能幹探長，同時亦是今次舉辦的RIV博覽會的警備責任者。在人手方面，因為他與城鎮中的GUNNER們有深厚的交情，所以GUNNER們協助博覽會的警備。雖然警官們做事有點笨，但同樣得到市民的愛戴。Hardi他們都擁有戰鬥艇，為了守護被Ventre奪取的展示品，所以飛去天空進行挑戰。

為了解除身上咀咒而開始冒險





たままゆものがたり 玉繭物語2 ～滅びの蟲～

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種	PlayStation 2
發售商	CAPCOM
遊戲類型	ACT
售價	未定
容量	CD-ROM
記憶	未定
發售日	未定

對應DUAL SHOCK

TEXT：MARKS



Event情節中的會話都是以全聲音進行。
遊戲中總計有1000 個會話Event

以幻想的氣氛爲魅力的RPG「玉繭物語」，其系列第二作終於公佈了有關遊戲的戰鬥系統和出場人物等。今集的主角是位希望成爲「魔攻衆」的少年一卡夫。魔攻衆是一班能夠操控繭的能力者，將聖魔配置在魔攻陣的特殊位置上來操控牠們。魔攻陣有地、火、水、風四面，可以根劇狀況將整個陣回轉來戰鬥。爲了不要讓單單可以連按就可以完成的普通戰鬥出現，所以加入了魔攻陣的系統，讀者可從中得到戰略上的樂趣。

魔攻陣SYSTEM

戰鬥系統上，最大的特徵就是魔攻陣。魔攻陣有四面，而每一回合都可以轉換另外一面，至於轉到哪一面是由玩者自行決定。無論哪一面成為正面，最多只可以三匹聖魔參與攻擊。魔攻陣的每一面都會有屬性，從而限制了可以使用的技和魔法，因此最好是轉到適合該場戰鬥的一面。當中要注意的是可以配置聖魔的位置有八個，而配置於四個角的聖魔都會有兩面的屬性。從下圖所見卡拿斯所站的位置就會持有火和地的屬性。在「1」的狀態可使用地屬性的技，而「2」則可以使用火屬性的技。此外，不在正面的聖魔是不會受到敵人的攻擊。





「1」卡拿斯和加拿歌羅可以攻擊

「2」卡拿斯和加拿利亞可以攻擊

地



防禦和支援系的技最擅長就是地屬性。可是對於狀態異常十分弱，而且必須注意風屬性的攻擊。

火



火屬性的技之中，有很多是直接給予對手傷害。可是面對防禦力高的地屬性是相當不利。火屬性的技之中，有很多是直接給予對手傷害。可是面對防禦力高的地屬性是相當不利。

水



有很多回復系魔法就是水屬性的技。當敵人是火屬性的時候，會產生防禦力降低的不利的狀況。

風



擁有豐富石化魔法等與給予對手異常狀態的技就是風屬性的特性。可是對水屬性卻無法產生效果。

聖魔育成和結合

取得聖魔之卵

魔攻眾並不是說了就可以操控聖魔。棲息於森林中的聖魔多以巨大植物「奧利卡舒娜」作巢穴，而當中可以發現一些聖魔蛋。將取得聖魔蛋孵化後，便可取得聖魔。



如聖魔蛋有親守護，就非打倒牠們不可。

在冒險中升級

剛出生的聖魔會被稱「幼生」，而其是十分弱小。不過，將牠們配置於魔攻陣之內，利用不用戰鬥所取得的經驗值來提升LEVEL UP，使聖魔得到進化成「成體」的成長。



雖然配置於魔攻陣，但可以不用參加戰鬥。

生命之間

想從森林取回來的聖魔蛋和淨化封印於繭的Karuma時，可以到基蒙艾路神殿中的生命之間。此外，可以向當中的鳥人改變聖魔的名字和確認有關配種的情報。



娜 在前集被光選中的巫女。主持神殿中的生命之間。



當聖魔提升至Lv15時就可以配種。



配種時，要注意火和水、地和風的相反屬性是不能配種。

聖魔蛋孵化

取得的聖魔蛋可以交給「娜」孵化，而之後就可以一同冒險，不過要注意的是聖魔數目有限制。



聖魔是何種屬性要孵化後才知道。

進行聖魔配合

可以將戰鬥勝利後封印在繭的Karuma在生命之間，就可以弄出配種時必要的「種子聖魔」。不過不要忘記確認淨化後與該聖魔的相性。



「娜」會教有關聖魔的相性。

聖魔配合

當聖魔進化至「成體」時，可以利用配種來進化成上級種族。不過配種時需要在打倒後封印於繭的Karuma，將其於神殿淨化，之後取得的「種子聖魔」。可以在森林的人們說話，將擬化成人的Karuma封印。



擬化成人的Karuma是不懂說話。



在戰鬥完成之後，可以和上集同樣封印於繭內。



當擬成人的Karuma被發現後會變回正體。

進化例

聖魔需要提升至Lv15以上才可進行配種。在配合後就會再次變回幼生，其配種的內容會使攻擊產生變化，無論進行多少次配種都可以進化成上級種族。



主角的四組對手

在魔攻眾(Karuma Hunter)牌照考試的途中，主角卡夫因接觸神秘的繭而被中了的咀咒。能夠解開這咀咒的方法必須要藏於火、風、地、水四個森林的寶珠。在這些森林中，會有各式各樣目的同樣尋找寶珠的競爭者出來。



拿姆［ナム］

住在邊境的遊牧民族一波拿波拿的少年。持有祖先勇敢果斷的強大血統，而不惜以這份驕傲賭上成為魔攻眾的目標。





因為他有即使違背人道，亦要強的固執，所以卡夫捲入了他與傳說老魔攻師的戰鬥之中。

積路［ジル］

一面研究鍊金術，一面替魔攻眾工作的考古學者。對於寶珠和聖魔有豐富知識的他是個性格溫厚的紳士。



可以用力量或知力分勝負的類型。



積路亦對卡夫的咀咒感到興趣。

嬌雅［キュア］

希望可以借助寶珠的力量變回完整人類的她是個由人類和聖魔所生的少女。雖然她想走出森林與人類一起過生活，但因為她的身體引來了被魔攻眾狙擊。





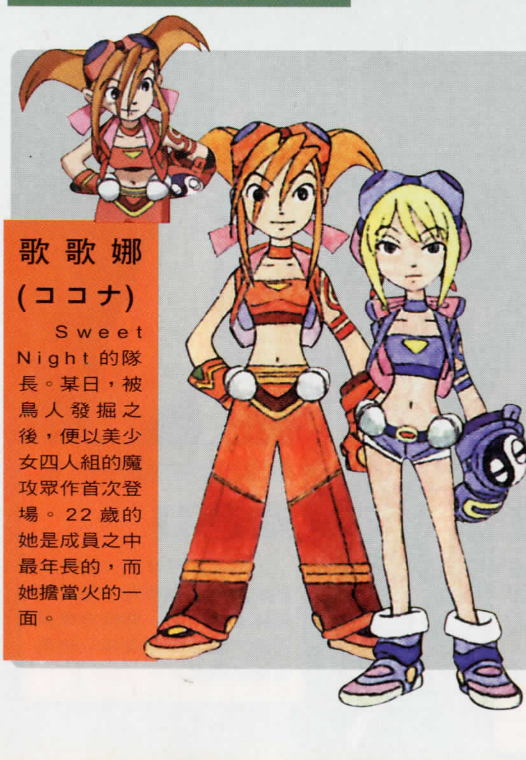
沒有偏見的卡夫是嬌雅最初的朋友。





Sweet Night

擁有一班狂熱支持者的女性魔攻眾明星組合。四人各自擔當四種不同的屬性。為了組合的存亡，所以與卡夫爭奪寶珠。



歌歌娜（ココナ）

Sweet Night 的隊長。某日，被鳥人發掘之後，便以美少女四人組的魔攻眾作首次登場。22 歲的她是成員之中最年長的，而她擔當火的一面。



斯拿姆（シナモン）

在都會中成長的斯娜姆，是個性格與歌歌娜相反有點冷酷的少女，而且少說話和毫無表情。不過她在成員中有最多支持者。從衣著中可以知道她是擔任水的一面。



祖哥拿（ショコラ）

擁有男仔好勝性格的她是個戰鬥愛好者。在 Sweet Night 之中的魔攻陣高手。她是為了成為一流的魔攻眾而加入 Sweet Night。



巴莉娜（バニラ）

第一的歌唱者。喜歡聖魔高羅迪斯古的她為了想見聖魔路米路米，所以加入 Sweet Night。可是擔任了風的一面之後，就不能有自己喜愛的聖魔。

禁戀的渴望 只有一個 沒有正義 沒有神

上一集在PS上推出的《Black Matrix》，新一集將會在PS2上登場，遊戲故事更會在一個全新的世界舞台上展開，一場黑白使者的生死聖戰，同時是一位沒有記憶的少年尋求愛的戰爭。



GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation2
發行商/開發商	NEC Interchannel
遊戲類型	RPG
售價	未定
發售日期	未定

對應DUAL SHOCK

新的世界

宇宙還處於孕育階段，一切仍在虛無之中，但上帝已經將自己的身體割分為兩部份，孕育出光明的「白翼使者」和黑暗的「黑翼使者」，上帝更將其所有的力量授予他們，但自己卻永遠消失在由自己一手創造的世界之後。

因「聖戰」之名

創世之後，世界便被分為天界與魔界兩個地域，在一段時間裡，兩界都過著平靜的日子。但是，在一段長時間之後，作為「天使」的白翼使者，與作為「惡魔」的黑翼使者便起了紛爭，一種被稱為「人類」的種族以「正義」為名發起了一場針對惡魔所居住的魔界的戰爭。一場激戰之後，被稱為魔王的黑翼使者被殺滅。這時，魔界已經瀕臨崩潰的狀態。本故事的主角便是在這一次天使與人類的戰爭中喪失了自己的生命，並轉生成為一位黑翼使者。

「MATRIX計劃」

雖然突襲魔界的是人類，但其實其中的幕後策動這次戰爭的是被稱為「天使」的白翼使者，不但如此，白翼使者的背後更存在著令一個更為強大的首腦。另一方面，在戰爭中遭滅殺的魔王之弟尼爾哲復活之後，雖然他已經失去了所有的記憶，但黑翼使者的反擊已經如箭在弦。

至於沒有翅膀的人類種族，對於有關被稱為「Project Matrix」背後所隱藏的事實，以及魔王復活的事實卻仍懵然不知。



完全失去記憶的魔王之弟

尼爾哲

本遊戲的主角，是統治魔界的魔王的胞弟，亦是四天王的其中之一。雖然他的魔力比起其兄實有過之而無不及，但在轉生的過程裡，他完全失去了自己的記憶。對於他的姐姐治拿洛斯抱有著收在心底深處的思念。

黑翼使者的祖先

女魔王姬蘭洛絲

尼爾哲的姐姐，上帝所創造的第一位使者。與美露迪斯一起孕育出人類，並透過「黑暗之祝　」授予人類智慧。姬蘭洛絲比誰都愛人類，但同時因此她的痛苦並沒有停止過。

尼爾哲的青梅竹馬

維迪亞

尼爾哲的手下，擁有一把及腰的美麗秀花，是尼爾哲的青梅竹馬，對他有傾慕之情。維迪亞是其中一位最前線的戰士。

BLACK MATRIX II 的戰鬥系統解說

《Black Matrix II》在多個方面與一般的RPG遊戲沒有太大分別。掌握戰鬥系統、達成每一版中的勝利條件並進行交待故事劇情的對話系統，遊戲便是在這個模式下進行。而戰鬥的種類方面，與上一集一樣，會分為在故事進行中必需的「通常戰鬥」，以及可以不斷重複進行的「自由戰鬥」兩種類。

戰鬥流程



(一) 編成作戰隊伍

首先玩者當然要決定將會出擊的隊伍，並整理好他們的各種裝備。而上一集中可以透過使用「BP (Black Point)」發揮武器的潛在能力的「劍血」以及新元素「Skill (スキル)」(參照下文) 等，都是在這一個階段進行整理。



(二) 確認勝利條件

完成部隊編成工作之後，玩便需要確認版圖的名稱、勝利條件、完成任務的目標CT (Command Turn：即戰鬥中部隊每次行動時所消耗的遊戲中的時間單位)。



(三) 設定軍隊的初期配置

在戰鬥開始前，玩者需要決定己方部隊配置於特定的範圍內的哪一處。玩者可以參考敵軍的配置情況才作出決定，但亦有部份部隊在某上版圖內的配置位置會被固定了的。



(四) 作戰

這時便可以開始戰鬥了，玩者可以選擇以下各種行動類型：(1)移動；(2)攻擊；(3)特殊 (例如必殺技等) (4)狀態 (屬性能力等)；(5)道具；(6)待機型 (選擇當部隊受到敵軍的攻擊時應作出怎樣的反應，例如防禦、回避、反擊等)。



(五) 勝利

在各個版圖各如能夠達成該版圖的勝利條件戰鬥便會結束。勝利後可得到的報酬括酬金、經驗值、BP (Black Point，即發動魔法以及武器潛在能力時所需的力量) 等。所以



戰鬥系統與上集基本相同，部隊身處的地形以及攻防方向等不同因素都會對戰鬥產生重大的影響。

BLACK MATRIX II 的新元素

就剛才的介紹來看，《Black Matrix II》亦承繼了部份上一集的戰鬥系統，但其實亦有幾個非常重大的新元素在本集中出現的。其中一個最重大的改變，是今集將不會採用敵方及己方輪流行動的回合制，取而代之的是以個別部隊作為計算單位的Unit Turn制 (部隊回合制；參看以下第二點的介紹)。



儲存一定的經驗值便可以學習不同的Skill。

[一] SKILL [スキル]

其中一個本集中最重要的系統是顯示角色「運用武器的技巧和能力」的Skill。所謂Skill，其實包括了例如刀 (ナイフ) 系武器，以及重視速度性的「速劍術」等總共7種類。角色所能學習到的Skill便決定了他所能夠裝備的武器種類，另外，在戰鬥的過程中能夠不斷積累Skill的經驗值，並提供了熟練度，更能使角色能夠裝備上其他不同種類的武器類型。

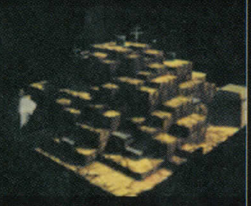


[二] WT

決定包括敵人在內的行動順序的數值，部隊所持物品的重量、以及需要等待的時間等。WT值越大，表示部隊因為所持有的物品重量越重，所需要等待的時間亦會越長，假如，同一方 (包括己方及敵方) 不同部隊擁有相同的WT值，亦即代表，他們便能在同一個Unit Turn內同時行動。



今集的戰鬥版圖採用了立體視點，而人物對話的時候則會出現平面的角色插畫，3D和2D的融合使遊戲有不錯的影像質素。



3D版圖亦可以作出一定程度的視點轉換。

一個沒有記憶的魔界少年，身處於「黑」、「白」兩道敵對動盪的時代，究竟最後故事會發展至怎樣的階段，全憑玩者的決擇而定，遊戲中將會有不同的故事發展有待大家發掘呢。



充滿愛的白翼使者
莎菲露

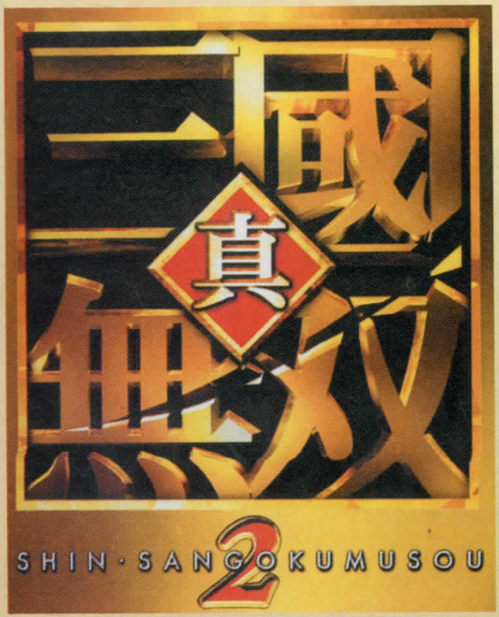
雖然就身份而言，莎菲露應該參與討伐惡魔的工作，但與其多天使不同，莎菲露不會對人類或惡魔都會伸出同情之手，是一位慈愛同時意志堅強的天使。

四天王中的新星
柏紀

性感的打扮自然是柏紀的魅力之一，但她卻是一個不好惹的角色，因為不管是否出於她的個人意志，所有接近她的人的魔力和精力都會被吸取。

行事兇狠的美少年
伊列

外表仿如一位女性的少年，從外表看你絕對不會相信他有極高的戰鬥力，同時是一位不會受到任何道德價值觀的規範，行事殘忍至極。



真·三國無雙 2
三國戰火 繼續蔓延

文：小寶寶









這些便是新戰場的插圖，究竟戰場裡面是怎樣的呢？真的令人期待。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PS2
生產商	KOEI
售價	6800日元預定
容量	DVD-ROM
記憶	MC2
發售日	9月20日

遊戲類型：ACT

戰火不絕

在前作中總共有八個戰場，而在今作中戰場數目將會大幅增加。已經確定了的新戰場包括有「南蠻夷平定戰」、「樊城之戰」、「定軍山之戰」和「街亭之戰」這四幕的戰場。

二人同戰

相信這是大家都期待的模式吧。在本作中，同時遊戲的人數增至兩個，而採用的是上下分割畫面形式進行。而最令人期待的是，遊戲不但可以二人合作，而且可以二人對陣！！很期待和朋友來激戰一場呢。

前作的資料可以使用！？

是的！已經確認了！如果持有前作的儲存檔案的話，開始時可選擇的人數將會增加。但增加了多少人、能力數值上會否有所不同等等還未知之數。



諸葛亮 VS 黃蓋！



激・無雙亂舞！華麗的二人合作技！

三國武將介紹

蜀漢篇

在上集中介紹了六位吳國的武將，現在要給大家介紹蜀漢的了。曾在前作中出現的馬超、姜維和天才軍師諸葛亮還沒有公佈為正式角色之一，究竟他們會怎樣呢？



劉備 玄德

漢室中山靖王之後，三國中的代表人物之一。桃園結義前只是賣草鞋的平民一名。他的仁德使得眾多賢能歸其麾下。他在本作中使用的仍是一把(?)雙股劍。



張飛 翼德

桃園三結義中的三弟。虎臉圓眼，滿是殺氣的樣子。他曾在長板坡戰役中一喝嚇退百萬曹軍。武勇和關羽不相上下。他使用的是特別鑄造的八丈蛇矛。



黃忠 漢升

老當益壯，但武力絕不遜於少年的老將黃忠，傳說他能開三石之弓而百步穿揚。他在遊戲中使用的是他常用的柳葉刀，如果遊戲中可以騎射的話便好了...



趙雲 子龍

「百萬軍中藏阿斗」一事而聞名於世的常山趙子龍自蜀漢成立以後便跟劉備東征西討，參與各大戰役，是五虎大將的其中一位中堅份子。他所使的槍名叫「龍膽」。



魏延 文長

曾在三國演義中被指為叛將的魏延，在本作中將會以戴著面具的神秘姿態出場！而他使用的武器是雙頭長刀。究竟他將會是力量型還是速度型的武將呢？



關羽 雲長

一夫當關、萬夫莫敵的名將。義薄雲天是他的代名詞。無論武功、學識及人望之高都足以令人敬仰，為五虎大將之首。他使用的是著名的青龍偃月刀。

大家的GOLF 3

みんなのGOLF 3 EVERYBODY'S GOLF

TEXT：金

隨著家用機上網的風氣漸濃，很多遊戲都會順應潮流去兼容這項功能，PS2上的作品亦不例外，今次是《大家之GOLF 3》(みんなのGOLF 3)公布的一個「全國大會MODE」，使玩家能夠安坐家中，和世界各地的高爾夫球發燒友來個技術上的比試。



　※所有畫面均為開發中圖片

GAME PLAYERS GAME·DATA

發行商/製造商	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
遊戲類型	SPT
機種	PS2
發售日期	7月26日
售價	5800日圓
容量	DVD ROM
記憶	1500KB

對應周邊：DUAL SHOCK 2，多人用ADAPTER

全世界玩家的比試——全國大會MODE

全國大會MODE是一個以成為網路上第一名為目標的模式，要參加比賽首先要有一部具備上網功能的PS2，之後進入模式內輸入自己的登入密碼便能夠取得PASSPORT，從此免費進入「みんGOL.NET」內。而每當比賽後會出現一個分數的密碼，抄下並回到網站內輸入該組密碼，伺服器便能分辨到你取得的分數，繼而顯示在排名榜內，顯示世界各地玩家的成績亦正是這裡。





ITEM預覽



桿
同樣分為初學和高手兩類，前者擊球距離較近，但較容易命中；而後者則能打長距離。



CAPSULES
能夠容納許多物品的膠囊，但物品的種類未明。



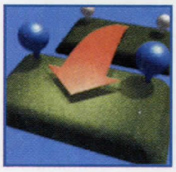
代打券
VS MODE內使用可以改由電腦代打。



奚落之素
能夠發出和平時不同的奚落聲，對戰時變得更有趣。



球
球會分為初學者和高手用兩類型，前者用途比較廣泛，後者則採用高彈性的原料製造。



◀逆轉玩權
這是一個把球場的方向調轉的ITEM，使相同的球場有更多樂趣。



大家之CD▶
可以聽到OPTION內的BGM。



◀日記本
把自己打球的經驗記錄，隨時能夠溫習。

用途未明之ITEM





◀角色壁紙
記錄了各角色壁紙的ITEM，隨時能夠觀賞。



追加壁紙▶
同樣是壁紙集，但今次以球場風景為中心。



◀MOVIE THEATRE
能夠隨時看到OPTION內的CG MOVIE。



HEAD SPEED計▶
在開球時用作測計風速的機械。

新登場角色一覽

以下是遊戲中新公佈的人物，所以馬上為大家介紹一下：



冴(サエ)
她是之前介紹過的SUZUKI的女兒，而且同樣是BUNKER的能手。



鈴(リン)
來自中國的少女，一身從集武得來的強健體魄使她成為SPIN的能手。



JANE(ジェーン)
身穿美國西部服裝的JANE，最強的武器就是和男性看齊的氣力。



SHARK(シャーク)
打球就像魔術一般的職業球員，視一般的BUNKER如無物，而APPROACH則是最有信心。



亞瑟(アーサー)
亞瑟代替了腰傷的爺爺(上集的チャールズ)出賽，有高超的打ROUGH技巧。



MOGAN(モーガン)
一個沉默寡言的NICE GUY，球技平均，但以APPROACH最為得意。



LESLIE(レスリー)
一名來自美國的高爾夫球手，力量是所有角色中之冠。

GAME PLAYERS
GAME·DATA

發行商/製造商	FIGHT-PLAN/BANPRESTO
遊戲類型	SRPG
機種	PS
發售日期	8月2日
售價	5800 日圓
容量	2CD ROM
記憶	1BLOCKS
人數	1人用

對應周邊：未定

TEXT：金

SUMMON NIGHT 2 サモンナイト2

距離首集《SUMMON NIGHT》至今已經有段長時間，這隻集合了AVG和SRPG成份的遊戲終於有新一集，預定在本年的8月2日推出，而今期便首先為大家介紹遊戲系統的部份，希望各位在開始遊戲之前，能夠認識到有關的資料。

系統基本智識

《SUMMON NIGHT 2》中整個故事是分為不同長短的話數進行，而每話大概會分為四個部份，分別是AVG、街道、隊伍編成和SLG，它們互相交織成一個完整的冒險故事，以下是每部份的詳細介紹。

遊戲基本流程

AVG

遊戲中最主要部份，以對話形式交代整個故事的進行，而且每個角色的表情豐富，臨場感更加濃厚。



街道

隨著劇情的發展，主角將會在街道的地圖內到處移動，並且會引發一些特殊的EVENT。而即時儲存的機能依然存在，的確十分方便。



隊伍編成

這裡是AVG和SLG之間的部份，調整自己的軍力準備迎接戰鬥的來臨。



SLG

以回合制進行的戰鬥部份，每關都有特定的勝利條件。而且戰場上有地型的特性，玩起來要格外小心。



AVG和街道

雖然AVG和街道是兩個部份，但通常都是一輪對話後便到街道的自由行動時間，又或地圖上有特別EVENT指示，所以這兩部份關係特密切，於是亦把它們聯合起來介紹。

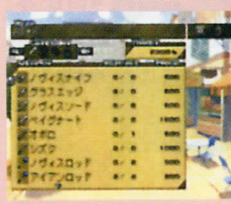




◆如果有特別的EVENT，地圖中將會顯著地表示。

四處常到的設施

商店



商店是買賣武器、防具、裝飾和道具的地方，而且玩家能夠「試裝」來檢視道具的能力，看清楚才購買，而隨著故事的進行，各種道具的威力都會逐漸提昇。

基地

雖然基地就像自己的家一樣，但移動方式與地圖上無異，除了在自室內可以存檔外，到其他場所也會有EVENT發生。





FREE BATTLE AREA

顧名思義這裡是自由戰鬥的地方，而且強敵臨立，是訓練軍力、提昇等級和金錢的好去處。

MINI GAME

在街道地圖內有處玩MINI GAME的地方，當中的種類比前作多幾倍，而且完成後能夠取得ITEM，吸引力自然大大增加。



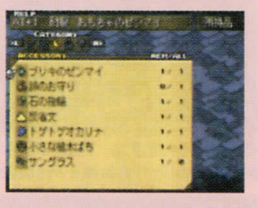
部隊編成

部隊編成是作戰前必備的工作，這裡可能會影響戰鬥的結果，所以算是重要部份，以下是出戰前必經的步驟：



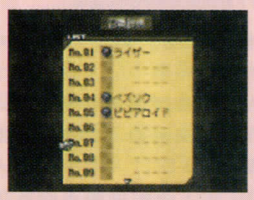
狀態

這裡顯示了角色的的詳細資料，當中包括體力、攻擊及防禦力、特殊能力和裝備等狀況，要勝利這裡是其中一個關鍵。



所持品

檢視現時持有的ITEM資料，當中包括數量、屬性和使用條件等，為角色裝備需要的物品，以作不時之需。



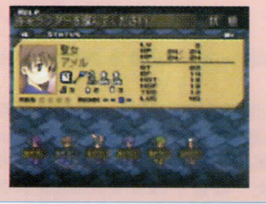
召喚辭典

一處能夠觀看各種召喚術的地方，今集追加了敵方的資料，事前了解召喚獸的屬性，繼而找出剋制的方法便能事半功倍。



存檔

存檔當然是重要的地方，戰鬥前先存檔，萬事也有個保障。



出擊選擇

遊戲中每場戰鬥最多只可選擇8人參戰，除了有時會強制出擊外，其他時候都可以自由配搭作戰隊形，採取不同的戰法

召喚獸的作成

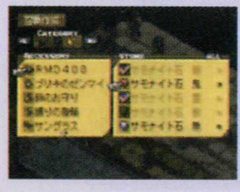
STEP 1 收集材料

要使出召喚術的先決條件是懂得製作召喚獸，當中原料SUMMON NIGHT(サモナイト)石和KEY ITEM便不可缺少，而前者總共分為5種類，在戰鬥時或特別EVENT中可以取得，至於KEY ITEM可以在地圖中的商店購買。



STEP 2 材料合成

第二步是把兩種原料合成，方法是在戰鬥時召喚師使用特殊指令「誓約之儀式」，這時需要選擇一種SUMMON NIGHT石和KEY ITEM，而後者必需事前裝備在召喚師身上。



STEP 3 組合完成

只要依照「召喚辭典」內指示的特定材料製作，召喚獸便會成功合成，之後召喚師便可使出召喚術。



STEP 4 使出召喚術

只要準備周全後，戰鬥時召喚師選擇「召喚」的指令便會執行，選定目標並且扣除必需的MP值後，召喚獸便會出來攻擊。





SLG

SLG時戰鬥的部份，依然保留回合制和地型高低差的特點進行，在每回合內各人的行動次序不定，擊倒敵人後便可獲得金錢、經驗值和ITEM。以下是戰鬥時基本指令：

移動

◆每個單位的移動力都會不同。



攻擊

◆不同武器會有不同攻擊範圍，而角色的攻擊力越高，殺傷力越大。



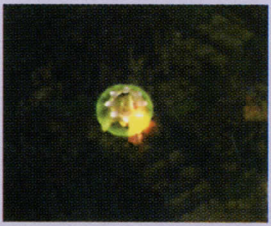
特殊

◆每個角色都有消耗MP的特殊能力，而且不斷磨練便能取得新技能。



召喚

◆事前熟讀召喚獸的組合成份，在戰鬥時再次選擇便能使出，但會消耗MP。



道具

選擇現時擁帶的道具，只要目標在攻擊範圍內便可以使用。



狀態

◆同樣是觀看角色的狀態，還可以看到敵方的資料。



待機

◆待機的選項也會分成兩種，它們是反擊型和防禦型，視乎角色本身的能力而選擇。



刁蠻的公主

暴れん坊プリンセス

http://www.aba-pri.com

充滿魅力的角色人物上演一場救國救民的奮鬥劇

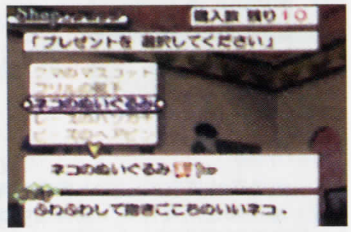
GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation2
發行商/開發商	角川書店/ESP
遊戲類型	RPG
發售日期	10 月
售價	6,900 日圓



◆ 這些利用多邊形技術塑造出來的角色人物有豐富的表情和動作。遊戲中出現的角色人物總數超過 3000 個以上。


◆ 村落的地圖畫面。在這個地圖內玩者可以前往不同的地方並收集不同的情報。



◆ 故事發展過程中你亦可以購買不同的物品，贈送禮品給手下能夠增加他們的士氣呢。



◆ 部份人物的對話過程採用了2D插畫表示。

《刁蠻的公主》其中一個最大的吸引力，是遊戲中的人物角色均由日本人氣插畫師櫻瀨琥姬擔任設計的工作。這些遊戲角色造型趣緻鬼馬，配合CG設計人員將這些人物造型 3D 化，再配以豐富的表情動作，再加上大量的 2D 插畫等不同的表現手法，使整個遊戲故事劇情的發展充滿活力。

刁蠻的公主

遊戲舞台——小國SILVER BELL

遊戲故事的舞台為一個名為Silver Bell 的小國。這個國家的女王世世代代均負著守護聖龍的責任，不幸女王在一次陰謀事件中慘遭石化，並削弱了她守護聖龍的能力，一直虎視眈眈的鄰國更已經密謀實現她們的吞併大計，Silver Bell 的未來受著嚴重的威脅。在這個背景之下，身位公主的 Rouge 究竟如何完成守護聖龍的大任? 並回復Silver Bell 的盛勢?



◆ 國王卡魯

Rouge的父親，雖然是一國之君，但為人並不是十分可靠。


◆ 公主Rouge

可以被稱為刁蠻公主，Rouge 自然有其任性刁蠻的一面，但事實上她仍擁有一顆善良的心，為了救助國內的貧苦百姓，為父王的國土，她怎樣貢獻自己的一分力?



◆ 宰相卡米爾

在朝庭掌握大權的宰相，為了解決今次國家的危機，卡米爾想盡了各種的方法...

故事發展的關鍵角色——「貓族」

貓族少年「各各」與Rouge 有著很深的淵源，是一位頗為強悍的戰士型貓族少女。

剛才我們提過，整個故事全因Silver Bell女王遭石化之咒而起，而整件事件的最關鍵人物是已經被朝庭驅逐出京城，被認為是整件事件的幕後黑手，半人半貓被稱為「貓族」的種族，貓族裡的一位少女「各各」與公主Rouge 有著非常深刻的關係，故事發展至後期各各更會成為了公主的同伴，成為了一個非常重要的協力角色。身負重罪的貓族人，與國家的權力中心究竟會發展出怎樣的關係，便是整個遊戲故事的張力所在。但無論怎樣，肯定的是各各和貓族人將會為解除國家的危機起著關鍵性的作用。


◆「各各」正被朝庭懸紅通緝。



◆ 希望領賞的村民不斷追捕「各各」。



◆ 貓族少女也不是好對付的呢。


各各

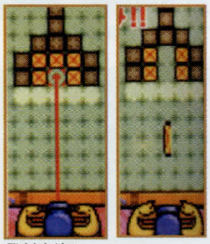
GURU LOGIC CHAMPION
挑戰你的思考力
獨特的智力遊戲在GBA上登場

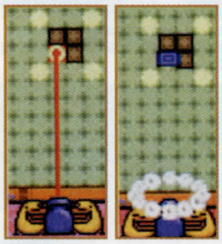
GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	GameBoy Advance
發行商/開發商	Compile
遊戲類型	PUZ
發售日期	11月
售價	未定

對應通信CABLE

《GURU LOGIC CHAMPION》是一款獨特的智力遊戲作品，玩者的目標是在一個正方形版圖上放置一些方塊，並砌出在每一關所要求的一幅畫像。方法是控制畫面下方的炮台並向上方直線發射出方塊，當這些方塊碰到障礙物的時候便會停止，這些停留在版圖內的方法便構成了畫像的一部份了。我們會在下面更加詳細介紹遊戲的玩法。〔TEXT：寒武紀〕


發射方塊!!


吸回方塊!!

基本功：發射、回收、轉動

玩者所控制的炮台活動範圍只限於左右移動，而按A鈕便會向上方發射方塊，正如剛才說，這些方塊只有遇到障礙物才會停下來，所以假如你向著沒有任何障礙物的方向發射方塊便會白白浪費了數目有限的方塊。但假如你認為已經再沒有可以放置方塊的位置的話，便可以按L或R按鈕將整個版圖90度轉動。另外，你亦可以按B鈕將已經射出的方塊收回。玩者便是透過這幾項基本動作去完成目標，繪成一幅完整的畫像。

留意畫面上的各種提示

要成功完成畫像，胡亂發射方塊當然並不是方法，玩者要留意畫面上提供的幾種提示。其中最重要的是畫面左上方顯示的畫像樣板，觀察樣板讓你可以掌握方塊應有的大概分佈。

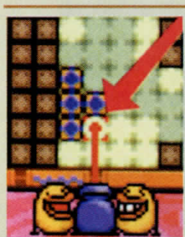
另外，每一關開始的時候，版圖內除了已經佈置了各種障礙物之外，你亦可以看到地磚的顏色亦會有所不同。白磚代表應該放上方塊的位置，而綠磚則剛剛相反，代表玩者不應放置方塊的位置。由於每一關你所持有的方塊數目有限，假如你不小心將方塊放在綠磚之上的話，你便應該按B鈕回收這些方塊。

基本方塊



玩者可以自由發射及回收這些方塊，被射出的方塊遇到障害物便會停止，假如方塊位於正確的位置的話便會變為藍色，否則的話便會以紅色交叉作出區別，並提示玩者應回收這些放在不適當位置的方塊。


▲方塊顏色因應被放置的位置而變化!!


▲將方塊放在白磚上!!

地磚



版圖內地磚的顏色分為兩種類，白磚代表應該放上方塊的位置，而綠磚則代表玩者不應放置方塊的位置。

牆壁



牆壁是每一個版圖開始時便已固定於版圖內特定位置的障礙物，並不能移動亦不能吸收，方塊撞上牆壁後便會停留於該處。

① 這幅畫是什麼來的?

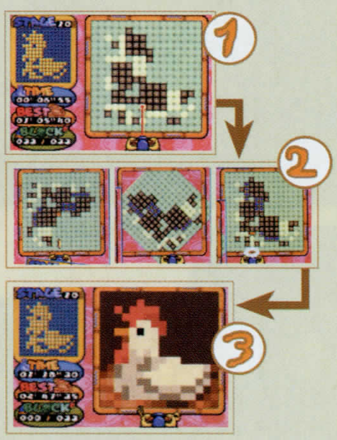
每關開始時左上方顯示了畫像的外型，版圖內白色的地磚顯示了你應該放上方塊的位置。

② 發射方塊轉動版圖吸回方塊

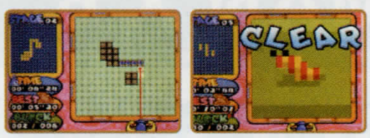
使用各種方法去將方塊放置在白色磚上。

③ 大功告成!!

完成後的圖像更會被填上顏色，令原初難以辨認的方塊陣變成一幅真正的圖案。



難度不斷提昇 300個版圖有待你去破解!!



▲遊戲初期的版圖並不難，只需要轉動幾次版圖、發射幾粒方塊便能完成。

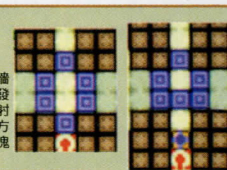

▲後期版圖會變得越來越複雜，只能透過不斷的試驗和錯誤才能找到完成方法。

本遊戲一共有300關，只有能夠完全通過所有的版圖才能看到最後的Ending畫面。而且，遊戲的難度會隨著你過的關數越多而越來越高，完成畫像所需的功夫亦會越來越複雜。在一些較難的版圖中，玩者不得不不斷重複轉動版圖、發射和吸回方塊等動作，透過不斷的犯錯和糾正才能成功繪成畫像。另外，後期的版圖裡更會出現更多不同類型的牆壁障礙物，在此略為介紹。

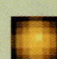
活動牆



當方塊擊中活動牆的話，牆便會向上方移動一格，「活動牆」和普通的方塊一樣，在版圖上不同的位置其顏色亦會改變，但留意移動後的牆未必一定可以反回原位呢。


▶向牆發射活動方塊
▲活動牆移動!

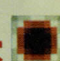
反彈牆



方塊射中「反彈牆」便會反彈回原處，亦則玩者不能夠向著反彈牆發射方塊。


◀擊中反彈牆的方塊
◀方塊會被反彈回原地呢!

洞穴



在洞穴之上不能夠放置方塊。不單只射出的方塊會掉落洞穴，吸回方塊時亦會發生同一情況，所以玩者要非常注意呢。

◀利用洞穴阻止方塊放置的方法!!

From TV Animation ONE PIECE 天翔吧海賊團

發售日期：6月28日 ARPG

機種：PlayStation ■ 發售商：BANDAI ■ 售價：5800日圓 ■ 容量：CD-ROM ■ 記憶：12 BLOCK

PLAYSTATION 2

正義機械人出擊

TEXT：MARKS

在這款遊戲裡，玩者將會扮演一位擁有兩個部下的海盜船船長。在航海的途中，像小丑巴基等大家熟識的角色將會以敵人的身份登場。假如成功在輪盤戰鬥中打倒敵人，便可以取得名聲值和通緝排名上昇。你更要在路飛海賊團的同伴協助之下尋找出隱藏在東海的「依利斯艾的黃金」。

三對三的戰鬥

遊戲主要以輪盤形式來戰鬥，基本以三對三進行。輪盤的內容會根據武器的威力和速度改變，當停止時就會決定以何種效果進行攻擊。停在「心力CARD」可引發連續攻擊、「特殊CARD」可令武器產生特殊效果等，至於停在「助人CARD」的同時會有路飛海賊團的同伴使出如橡皮槍等強力的必殺技。在敵方沒有體力的時候，同時可取得戰鬥的勝利，獲得「名聲值」以及LEVEL UP。

原作角色一起加入冒險

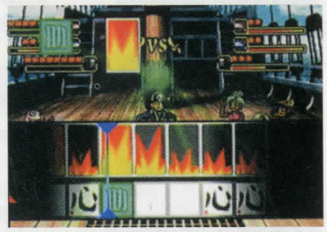
主角的海盜船可以額外加上一位原作的角色，而這人亦是取得「助人CARD」時出現的角色。在冒險中，除了有小丑巴基、魚人阿朗、鷹眼人等原作角色之外，動畫版和劇場版的原創角色亦會在遊戲中登場，而讀者將可以見到所有的角色。



以催眠術成名的海盜會在遊戲中登場，而原作的其他角色同樣會相繼出現。



除了輪盤式戰鬥外，遊戲亦會出現一些MINI GAME。



「助人CARD」會呼喚路飛海賊團的同伴，而這人的攻擊會以動畫畫面表現。只要掌握到時間，就可以一發逆轉。



ROCKMAN X 6

發售日：未定 ACT

機種：PlayStation ■ 發售商：CAPCOM ■ 售價：未定 ■ 容量：未定 ■ 記憶：未定

PLAYSTATION 2

「X」今次只能孤獨地戰鬥

TEXT：MARKS

去年年尾，從「ROCKMAN X 4」經過三年時間才推出的「ROCKMAN X 5」。從1993年發售初代「~X」以來，都是由X和ZERO兩個主角支持整個系列，但是在「~ X 5」出現了「ZERO 之死」的衝擊結局，相信不少人記憶猶新。在這個誰都會驚訝的結局後，相距約半年的今天，很快就決定了推出這系列的續集「ROCKMAN X 6」。現在終於公布了有關的情報，不如現在看看吧！！

「X 6」STORY

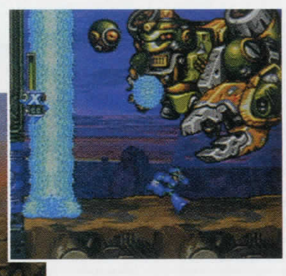
釋瑪(シグマ)用計謀將殖民衛星投下事件發生後三個星期。ZERO以自己的生命去阻止，而雖然殖民衛星沒有掉進地球，但陸地上已變得荒蕪一片。

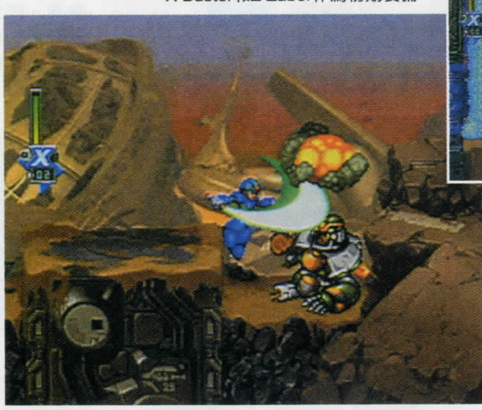
生還的HUNTER隊員和恢復工作的「X」於某日，突然收到從ALIA發出的警告。「Irregular發生！急速抵達現場」。想到可能已被消滅的Irregular再次發生，於是「X」孤獨地趕付戰場。

不再是公式化

在前作中，只要活用STAGE SELECT，就可以利用BOSS弱點的武器輕易對付。不同次序只不過是令後面的STAGE改變難易。可是，在今集完成不同的STAGE之後，都會被新採用系統將STAGE內容改變。雖然現在暫時還未清楚，但有可能對付BOSS的方法有需要改變。

X的新力量就是「Z Zaber」。今集會有X Buster和Z Zaber作為初期裝備。





STAGE變化的具體內容仍未清楚。







▶繼承了ZERO的力量和遺志的「X」如何憑一己之力解決危機。



在「~X 5」中，X和ZERO兩位主角共同戰鬥的一幕。

Rez™ 另類的射擊遊戲

文：小寶寶

GAME PLAYERS

機種	機PS2 / DC
生產商	SEGA / UGA
售價	未定
容量	DVD-ROM / GD-ROM
記憶	未定
發售日	秋季預定
遊戲類型	SHT

次代的音樂遊戲！？

在6 月27 日的軟件發表會「Palystation 2 Party」中，這遊戲的美術設計師水口哲也親自示範了這一個遊戲。據他所表示，他們所想設計的，是一隻令玩家玩得舒服，遊戲規則單純易明，況且現時的射擊遊戲也愈來愈少，看來是難度的問題。回想以前的立體遊戲「Star Force」只用了Wire Frame 來製作，但已經令他玩得廢寢忘餐。於是便開始了創作這遊戲的念頭。



當日在PlayStation 2 party 中示範Rez的水口哲也





水口氏的名作包括SEGA Rally Chamionship 2及Channel 5

創新的3D射擊

基本來說，在這個遊戲中只要好像一般立體射擊遊戲般，使用自機的雷射砲射向出現的敵人便可以了。但是如果在擊中的時間是合符遊戲的要求時，背景音樂將會有微妙的變化，畫面也會出現鮮艷的視覺效果。這些音樂及影像效果就成為了這遊戲的最大特徵。



畫面充滿迷幻的味道

簡單的操作 帶來爽快的遊戲感

在遊戲中的操作非常簡單，如果要放出飛彈的話，只需按鍵便可；要使用雷射嗎？一點也不困難，只要將遊標移到目標敵人上按鍵LOCK ON，在放開鍵的時後雷射便會自動放出，擊中敵人。操作就是如此的簡單！



擊中敵人便會產生不同的效果

與別不同的暢快感覺

在遊戲進行時，在每一個關卡中敵人將會不斷地出現，所以玩家也必需不斷地將他們擊退。就是這樣的緣故，遊戲中的背景音樂和特殊聲光效果也會不斷地出現，從而組合出不同的樂曲及影片！而經過遊戲的特別編排，所「演奏」出來的樂曲將是令人陶醉的現代音樂，可別只陶醉於音樂而忘了射擊哦！

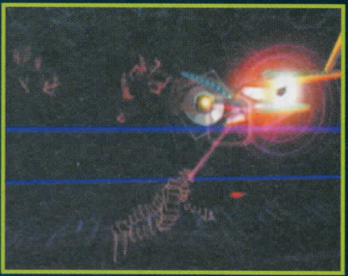


這的確是遊戲畫面的一部份，意想不到吧

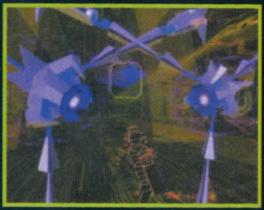
創出自己風格的「Rez」吧！

譬如說，如果分別擊倒幾個不同敵人，或者一次過LOCK ON後放出雷射擊倒的話，音樂和聲光效果也將會有所不同，所以不同玩家將會有不同的「演奏」方法去過關。你可以創出自己別樹一幟的「演奏」方法嗎？





可惜在書中不能聽到音樂，不然大家可享受到箇中的氣氛呢







GAME PLAYERS GAME·DATA

項目	資料
發行商/製造商	BANPRESTO
遊戲類型	SRPG
機種	DC
發售日期	8月30日
售價	7800日圓
容量	GD ROM
記憶	99 BLOCKS
人數	1人用

對應周邊：4X MOMORY CARD

TEXT：金

超級機械人大戰 α for Dreamcast

《超級機械人大戰》系列可以是遊戲史中最出色的遊戲之一，單看它在近代主機的出現率便能略知一二，而且能夠看到一個奇怪的現象，那就是SEGA的主機在完結生命之前總和這系列拉上關係，還記得SATURN的《F》兩集吧！當年被稱為歷集中最佳之作，而在SEGA的最終主機--DC上，只是PS早已推出的《α》，這少不免會令玩家失望，幸好有立體化和合體攻擊兩種新元素，使DC在最後階段亦得以善終。

究極合體攻擊睇真D！！

其實DC版內的合體攻擊，只是把N64的相同系統搬字過紙，並未算有太大的新意。而發動條件是依照氣力的數值，目標亦只可以是一名敵人，以下是暫時已知的合體組合照片：

EVA初號機與貳號機

完美配合的攻擊

《α》內的EVA事內容包含了電影版的「THE END OF EVANGELION」，所以大家有機會看到五號機的演出。



◆從天而降的五號機隊



◆由音樂遊戲中領會到的合體攻擊

登霸與翼霸

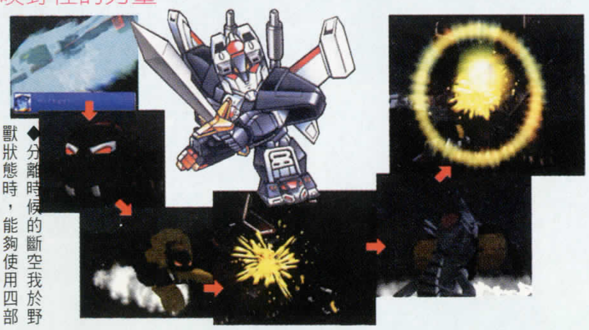
聖戰士的二連擊



◆二位聖戰士同時使用奧拿斬，威力可想而知。

斷空我分離狀態

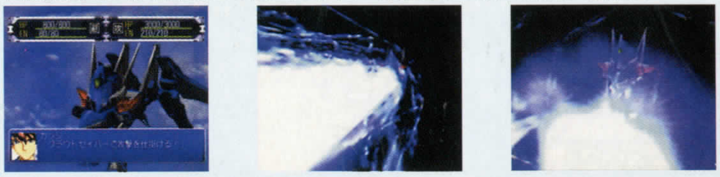
呼喚野性的力量



◆分離時候的斷空我於野獸狀態時，能夠使用四部機作野獸合體技

新機體加入

以上所說的就是「機甲世紀G BREAKER」，該機體在《SUNRISE英雄譚》內初次登場，繼而來到DC的《α》內，而且是PS版本所缺少的機體。



三一萬能俠

三為一體的攻擊



◆三一萬能俠在分體成為三部戰機時，依然能使出合體攻擊

Z高達、ZZ高達及GP03

TRIPLE MEGA LAUNHER 齊發



◆三枝超強力武器一齊發射，趕快為敵人祈禱吧！

超力電磁俠及超力電磁俠

陀螺加搖搖共舞



◆兩部超大型機體的合體攻擊



真·三一萬能俠、魔神皇帝與鐵甲萬能俠二號

萬能俠之究極合體





◆三部超級機械人合作的終極必極技

※所有圖片仍屬開發階段

戰鬥關卡前瞻

雖然《超級機械人大戰α for Dreamcast》的故事和PS 版本完全相同，但在立體化後畫面已經完全改變，以下是第1至17話的遊戲畫面，大家不妨和2D 版本作個比較！

超級系劇情

第1話
「鋼鐵的駕駛倉」



◆3D 後的轟格殊二式外貌如何呢？

第2話 「鐵甲萬能俠陷入絕境」
第3話 「三一部隊出擊」



◆在第3話便可使出三一萬能俠與鐵甲萬能俠的合體攻擊

第4話 「自護再臨」



◆黑色三連星重現

第5話 「SECRET NUMBERS」



◆SRX 小隊登場

第6話
「亞加瑪擊墜命令」



◆死神高達大戰超級機械人

真實系劇情

第1話
「VANISHING TROPPER」



◆3D版的龍擊霸MK II

第2話 「黑色高達」
第3話 「救出太空母艦」



◆嘉美尤強奪高達MK II 過程重現

第4話 「被稱死神的G」



◆死神高達出現，見過他的人都要死？

第5話 「自護之亡靈」



◆自護的麥＝古比登場，還有黑色三連星……

第6話 「對決，極東基地」



◆狄奧決戰兜甲兒

共同劇情

第7話 「LET'S COMBINE」



◆合體成超力電磁俠

第8話 「出擊！它的名字叫GIANT ROBOT」A



◆在黑夜中出現的巨人

第9話 「呼喚風暴的人」(超級系)
第9話 「未知的災害」(真實系)



◆風之魔裝機神在大地上出現

超級系

第10話 「甦醒吧！勇者」



◆出擊吧！ SRX隊

第11話 「高達強奪」
第12話 「野心之男」



◆GP01 與 GP02 的決戰再現螢幕

第13話 「少女看見流星」



◆希羅正攻擊轟格殊二式

真實系

第10話 「亞寶再臨」



◆亞寶暫時駕駛著 G-3 高達

第11話 「白色機動戰士」
第12話 「為誰而戰」



◆V 高達也會登場

第13話 「有翼的高達」



◆積古斯及拖魯栞斯在天空出現

共同劇情

第14話
「與父親的約定」

第15話
「使徒，襲來」

第16話
「咆哮，EVA 初號機」

第17話
「GR 對 GR2」



◆初號機暴走後並非善類

TEXT:AINHO



GAME PLAYERS GAME DATA

機種	Dreamcast
發行商/製造商	AQUPLUS
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	8月9日
售價	6800日圓(限定版7800日圓)
容量	GD-ROM
記憶	10 Blocks

1P/對應 VGA BOX

こみっくパーティー COMIC PARTY

一個充滿戀愛的同人誌即將出現！

要數近期人氣度最高的美少女遊戲，相信非以同人誌為題材的《COMIC PARTY》莫屬。無論在遊戲、漫畫、OVA，以至精品上都深受歡迎，相關產品多不勝數，加上其動畫剛剛在日本電視上播放，以及即將在Dreamcast上推出電腦的移植作的帶動下，相信人氣度會推至高峰。雖然本作延後至8月9日才推出，但是其期待程度絕對沒有因而減退，這都是全賴遊戲的魅力所在之處呢！





同人誌的製作過程



遊戲中，玩者需要在每個月中製作一本同人誌，然後在每個月中開催的即賣會出售。若果在入稿日之前未能將原稿完成，遊戲便會GAME OVER。本作的遊戲系統基本上分成五個部份，分別為「平日」—每個月的初期，玩者可以實行各種行動，如鍛鍊自己的繪畫能力、休息或製作原稿等。「假期」—在星期六、日或假期時，將會有日間和夜間兩次的行動。玩者可以選擇與女孩子約會或繼續製作同人誌。「修羅場」—離截稿日還有一個星期的時候，玩者便可進入這個「修羅場」模式中，在通宵達旦下以二倍速度將所有稿件完成。「截稿日」—在即賣會舉行前的二日，必須將手頭上的同人誌稿件送往印刷廠印刷，這時玩者便要決定封面選用單色或全彩和印刷數量。「即賣會」—同人誌正式發售的一天，而即賣會結束後，遊戲便會發表玩者的結果報告。



◆玩者要為每週決定一天的行動。



◆全彩色印刷，當然費用會很高！

原稿製作模式



◆使用一些消耗品的道具，便可對製作的完成度大有幫助。



◆利用各個按鈕來調教顏色的種類變化。

在原稿製作模式中，今次Dreamcast版將會加進操作輸入的新元素，令遊戲性變得更高。玩者成功依照書面上顯示的箭咀輸入相應的方向，便代表原稿的一頁完成，而輸入的速度和正確度，也會影響原稿出來的結果。當然，製作過程需消耗不少體力。由於體力完全消耗的時候，一天的工作便會結束，所以不要錯過道具的使用機會。不同的道具也有不同的功效，除了有回復體力之外，還有可加快製作的效率。當然用處越大，道具的售價便會越高喇！

參考資料—東京BIG SITE

以「E- everything」作為主題的日本東京國際展覽館—東京BIG SITE，座立於東京港區南方一個有聖地之稱的人工島上，佔地總面積達243419.4平方米。展覽館分為東、西兩館，整座共有八樓加地下一樓，5樓展示廳是西4 HALL，1、3樓展示廳則是東6 HALL，而這裡正是本作「COMIC PARTY」同人誌開催的會場。

FANS們不可錯過的限定版！



今次AQUPLUS特意製作一套豪華限定版給各一眾支持者，內容方面極為豐富吸引。除了有豪華美麗的包裝外，還有電話卡、FULL COLOUR設定資料本，以及DC版原創角色御影すばる的特製手辦。只需付出比普通版多1000日圓的價錢，便可得到如此豐富的內容，所以大家要記住，手快有，手慢無啊！

DC版新原創角色

御影すばる（SUBARU MIKAGE）

—C.V.倉田雅世—



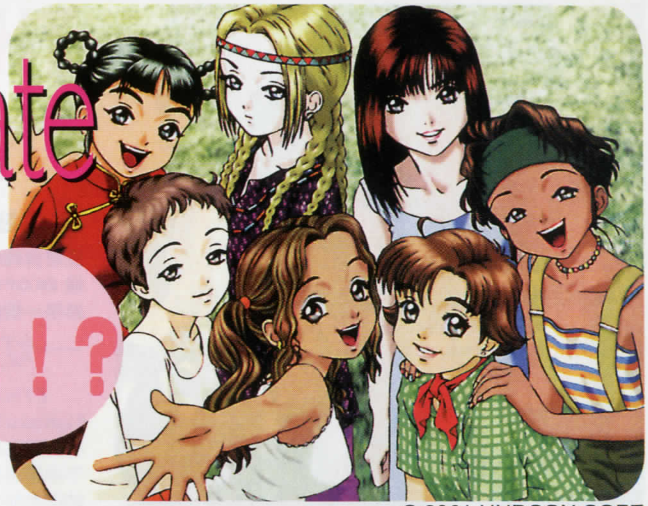
這位DC版新原創角色，就是主角初次完成一份原稿，在即賣會當日的朝早上碰見的女孩子。她的印象給人一種活潑天真無邪的笑臉，與主角同樣是初次出道的同人作家，經驗淺薄。她當日因參加即賣會遲到的關係，不理會交通燈在街道上左穿右插，而不幸與主角發生碰撞。至於她的個人奧義就是「大影流合氣術」！



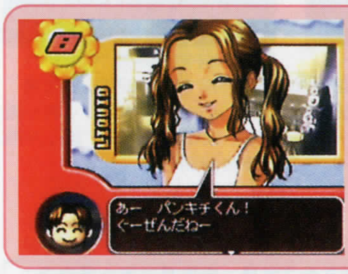
TEXT：MARKS

Typing of the Date

打字打出一段愛情！？



Getter Love



「Getter Love」是在1998年由HUDSON發售的Nintendo 64 Party Game。該遊戲的Charcter Design與今次介紹的遊戲同樣由柴田晃宏。遊戲是要以七名女子為對象，在兩週間後，取得她的芳心，而在「Getter Love」登場的主要角色都會有「Typing~」中出現。

◆雖然系統沒有特別，但仍要依靠自己的戰略。

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	Dreamcast
發售商	HUDSON
遊戲類型	ETC
售價	4800日圓
容量	GD-ROM
記憶	未定
發售日	預定9月27日



這個遊戲的打字可算是迷你遊戲一樣，主要目的是追求七名女主角的其中一個，而打字就用於與女孩交談時仗。好像在CHAT ROOM與女孩交談的感覺，令人並不覺得陌生，而最後以迎接戀愛成功的HAPPY END作目的。現在暫時介紹其中三位主要角色。

◆當兩者的傾談進行良好，就在約會途中發生各式各樣的EVENT。不單會出現令人心跳的畫面，亦是將愛情加深的插曲。

打出回答的語句



◆選擇中會有可輕鬆打字的短句子，及各種難度高的句子。

與女孩傾談開始時，會有三種與她說的句子表示。從三種句子中選擇的其中一項打出便等於決定，而且需要在限定時間內正確地打完才算是選擇完成。可是，選擇的答案會令到女孩的態度和故事產生微妙的變化。

選擇



◆主角的回答對女孩非常重要。

雖然打短句子可以輕鬆地正確打出，但是到底這個答案又是否女孩所喜歡的，這個要仔細想想所選擇句子的利弊。

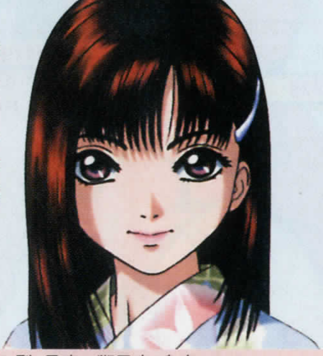
正確



◆選擇成功時會有新約會突入

選項畫面背景會有綠色棒顯示剩餘的時間。在綠色棒完成，又未完成打字時，就會被扣減一個心，而當所有心都被減去則會GAME OVER。

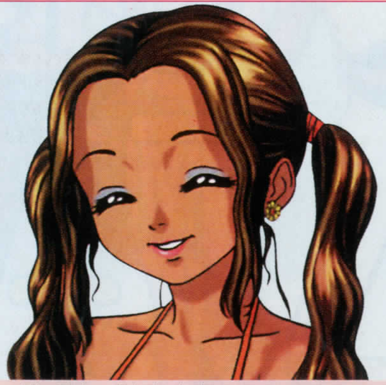
皆川真琴



血型：B型　星座：獅子座　身高：168cm
三圍：B86／W58／H86　趣味：拍照

喜歡貓兒的美人。雖然性格爽朗，但卻給人優柔寡斷那種不易相處的印象。其實她本身經常感到寂寞，如與她更加親近，可能意外地看到她的另外一面。

白井步



血型：A型　星座：處女座　身高：158cm
三圍：B83／W58／H84　趣味：Karaoke

打扮成現代風格的開朗女子。喜歡Karaoke和愛打扮的她擁有率直的性格。由於善於社交，令她有很多朋友。其實她有點介意自己的寬額。

森村雫

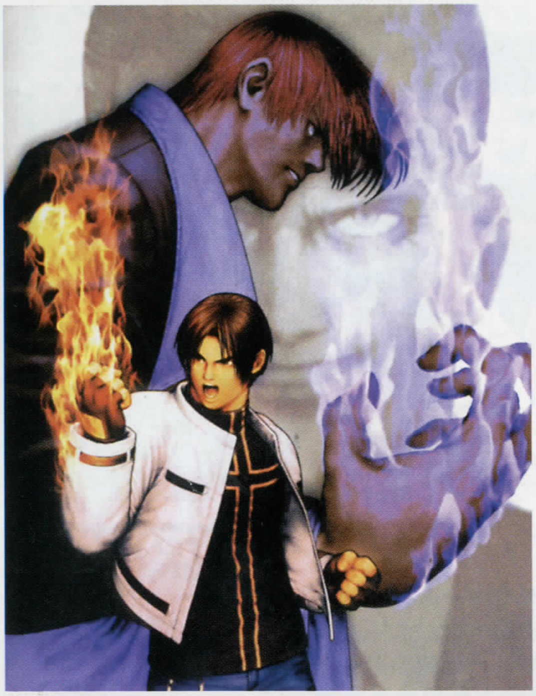


血型：A型　星座：巨蟹座　身高：155cm
三圍：B79／W56／H82　趣味：與狗散步、Piano

傳統類型的善良女子。她與其愛犬PERO的關係很要好，經常一起出外散步。由於自小體弱少病，所以不善於與人溝通，但卻不討厭積極與她交談的人。

TEXT：一集比一集打得差的阜林三郎

THE KING OF FIGHTERS GAMEBOY ADVANCE版(暫稱)



◆怎樣看背後的那人都很像是傑斯，難道…

在GBA上舉行《KOF》

正當傳聞中的《KOF2001》仍未有消息的時候，突然公開於GBA推出《KOF》的新作，這個《KOFGBA》會是個什麼的樣子？與SNK一直以來的《KOF》又有什麼關係？是移植？還是一個新故事？就在這裡為大家一一解開！

一切由94年開始

《The King Of Fighters》的歷史，相信不少朋友都十分熟悉吧，不過還是要替一些不認識的朋友簡介一下。《KOF》是把SNK著名的格鬥遊戲《餓狼傳說》及《龍虎之拳》中的人物，加上全新設定的原創人物而成的格鬥遊戲，開創了所謂「夢之對決」的Cross Over格鬥遊戲先河。



◆《KOF》至今仍是十分受歡迎。



◆驟眼看很難相信是GBA畫面。

自94年開始每年都推出新一集，故事大致上可分為兩大部分，一是94至97，京、庵之間對決為主線的「OROCHI編」，與及由99開始，以新主角K'展開的「NEST編」。而中間的98年則是一個純格鬥大會，把以往出現的人物來個大集合的特別編。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GBA
發行商／製造商：MARVELOUS ENTERTAINMENT
售價：未定
發售日：預定12月
遊戲類型：FIG
容量：ROM

對應對戰CABLE

故事補完的《KOFGBA》

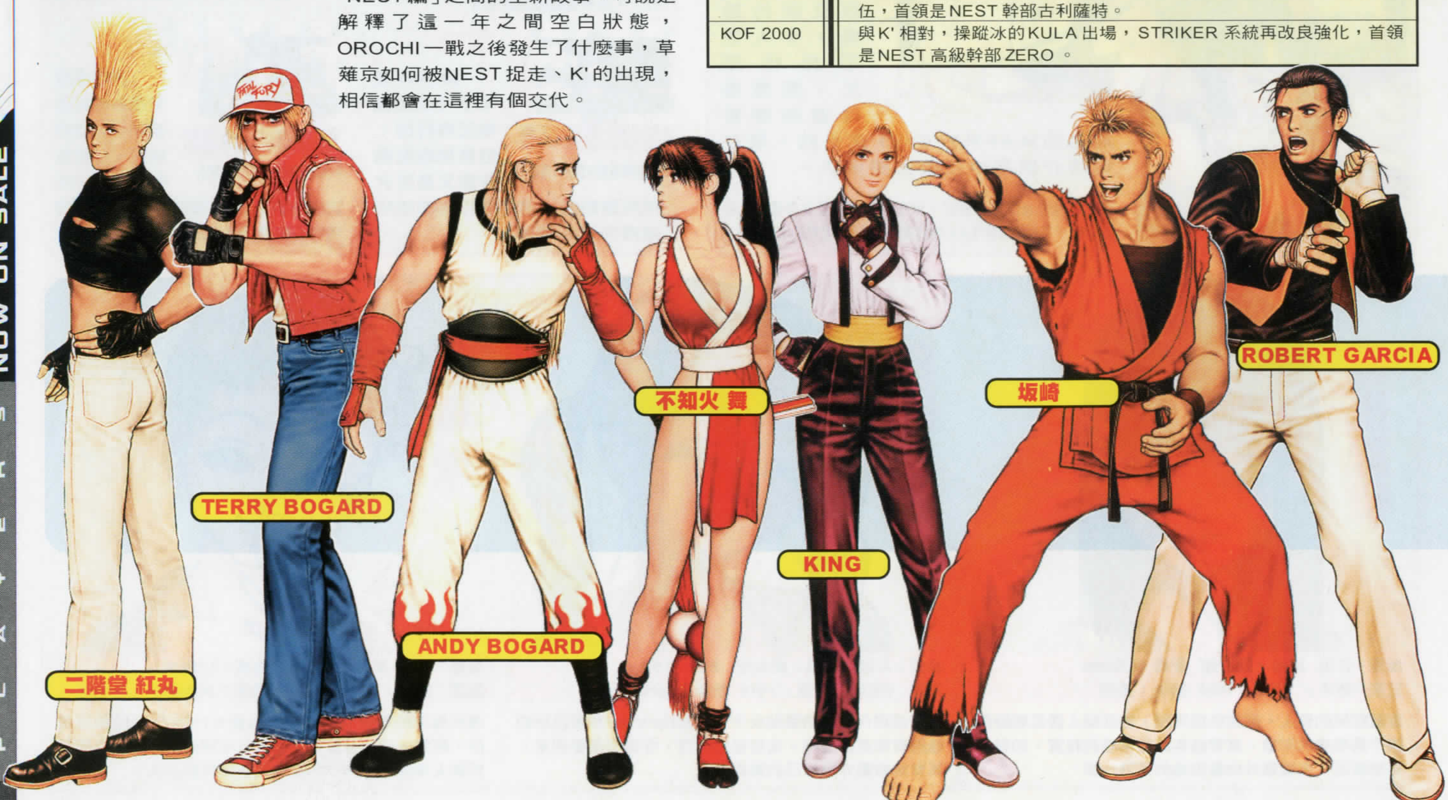


◆OROCHI一戰後，究竟…？

至於這個「GBA版」的故事，則是處於「OROCHI編」與「NEST編」之間的全新故事，可說是解釋了這一年之間空白狀態，OROCHI一戰之後發生了什麼事，草薙京如何被NEST捉走、K'的出現，相信都會在這裡有個交代。

系列簡介

KOF'94	整個系列的第一作，草薙京初次登場，每隊都代表一個地方，首領是RUGAL 。
KOF'95	八神庵初次登場，與BILLY及如月影二合組「RIVAL隊」，首領是獲得OROCHI之血的OMEGA ・RUGAL 。
KOF'96	三神器最後一人，神樂千鶴出場，OROCHI編故事逐漸明朗。首領是OROCHI四天王之一暴風。
KOF'97	OROCHI編的結局，庵及LEONA因OROCHI之血而暴走，餘下的三名OROCHI四天王也有出場。首領是OROCHI 。
KOF'98	所有人物總演出的特別編，沒有主線故事的純格鬥大會，首領是OMEGA ・RUGAL 。
KOF'99	NEST編展開，主角改為新人物K'，加入了STRIKER系統創立四人隊伍，首領是NEST幹部古利薩特。
KOF 2000	與K'相對，操蹤冰的KULA出場，STRIKER系統再改良強化，首領是NEST高級幹部ZERO 。



以《KOF'99》為基本完全重現



◆背景都是《KOF'99》出現的場景。



◆連DC版新加的背景也收錄了。



◆巨大如陳國漢般的角色也能完全重現。



◆POW計下只有一個人名，是否表示組隊方式改變？





◆BACK STEP仍在，那《KOFGBA》會加入什麼新系統？

一直以來，所有SNK格鬥遊戲，移植到手提機的時候，人物們都改為2、3頭身的Q版人物。就連技的畫面，判定也因為這樣而有所更改。《KOFGBA》的畫面，則是依照街機版本的畫面為基礎，忠實的移植過來，不論是人物的大小比例，動作，必殺技等畫面，都是與街機版大同小異。





◆舞的「龍炎舞」、TERRY的「POWER DUNK」，不論動作、效果及判定也忠實重現。

除了畫面是不少朋友關心的外，另一個《KOF》會留意的，便是遊戲的系統部分。雖然現時還沒有什麼有關系統的資料正式公開，但依現時公布的畫面還可找到一些較易確認的地方。體力及POW計跟《KOF 2000》一樣放在畫面上方，另外看不到有STRIKER的顯示，相信這次不會有STRIKER系統。還有就是人名現時只見兩人，可能組隊的人數會有改變。至於DASH、BACK STEP、大中小跳及緊急回避仍然健在，而「COUNTER MODE」等《KOF'99》加入的新系統會否出現，則要留待日後的公布了。

登場人物公開

總數超過20人登場的《KOFGBA》，現時經已公布了15個，包括圖中沒有的「包」。加上最初那插圖中京、庵及背後那人物，看來還有不少人物加入，據說更會有新人物出場也不定。



不可思議迷宮

風來之斯寧GB2 ~砂漠魔城~

TEXT：金



 ※所有圖片仍屬開發階段

流浪之旅再次展開

著名冒險RPG系列又有新作，《不可思議迷宮 風來之斯寧GB2 ~砂漠魔城~》將會加入新遊戲系統並將於本週與大家見面，現在便先為大家預覽它的內容和系統，以及送上遊戲OPENING的一些照片。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	GBC
發行商/製造商	CHUNSOFT
遊戲類型	RPG
發售日	7月19日
售價	4500日圓
通信CABLE	

OPENING預覽


在沙漠中迷路，一個黑影正在迫近。



在飯店內聽到有魔城的消息



魔城發生異變，市民爭相躲避



決定侵入魔城內



主角的朋友コッパ突然暈倒

一切從市鎮開始

在開始冒險旅程之前，首先要認識到各地的用途，使行動能夠較為順暢。

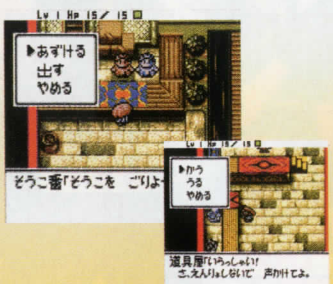
倉庫

本系列每集都有「倉庫」的出現，用處是收藏武器、防具和書藉等用品，但收藏的數量有限，所以儲存時需要一定的選擇性。



萬屋

「萬屋」是一間較大的建築物，裡面包含了道具屋、銀行和鍛冶屋，在進入迷宮之前這裡可算是必到之地。



料理屋

在遊戲裡這是一間著名的飯店，店主待人亦頗親切，而且可作情報收集站，主角的冒險旅程也是由這裡作起點。



訓練所

進入迷宮除了要有精良的裝備外，角色本身的等級也是同樣重要的，所以「訓練所」應該是日常生活時常出入的地方。



地獄的咀咒與天堂的祝福

咀咒

咀咒在過往幾集已經出現過，它是一種特殊攻擊，要防守只可倚靠腕輪，所以頗為麻煩和間接的攻擊。



祝福

今集新增的技能，與咀咒互相抗衡和消除，而ITEM方面也會加入這方面的道具，從此地獄與天當的實力會變得均等。

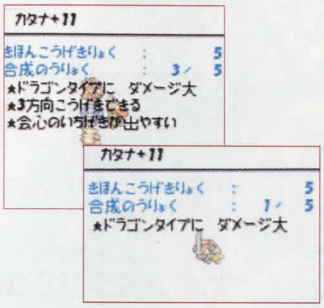


提高強度的裝備合成

《不可思議迷宮 風來之斯寧GB2 ~砂漠魔城~》內的敵人威力強大，並非一般的裝備所能抵抗，所以合成裝備便顯得格外重要，而合成道具只分為使用「合成之壺」和「ミニマゼルン」(動物名稱)兩種，亦意味道具可以反覆合成，使威力不斷提昇。

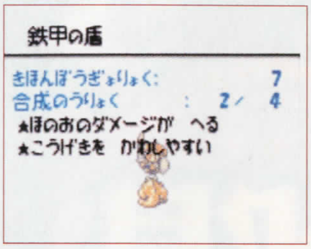
武器之合成

其實武器合成的概念非常清晰，只是把兩種武器的攻擊力加起來，而有特殊屬性的道具也會同時被融合，增加武器的用途和殺傷力。



盾之合成

盾和武器的合成概念完全相同，只是攻防位置對調，把防守的點數加起，如果有屬性也會融合，自動減低某些屬性攻擊的殺傷力。



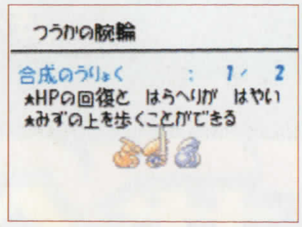
杖之合成

經過合成的杖作用會有更顯著，因為除了能力上有增長外，一枝可用6次和4次的杖合成之後使用次數將會變成10次，大大增加杖的耐用度。



腕輪之合成

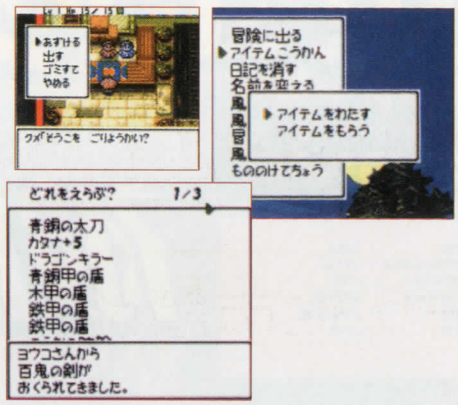
腕輪之合成是今集《風來之斯寧GB2》內新增的功能，功能在於增加角色的特殊能力，例如一隻可在水中行走的腕輪和一隻回復HP的輪合成，合成品將會同時擁有兩種屬性，對遊戲進行有莫大幫助。



全新系統預覽

CHECK 1 互換ITEM

《不可思議迷宮 風來之斯寧GB2 ~砂漠魔城~》對應通信CABLE的用處，第一個便是玩家之間互相交換ITEM，使用方法很簡單，首先連接了CABLE後，其中一方在倉庫提出交換道具的要求，而對方又接受，那麼提出那方面可選擇欲交換的道具，決定後便會直接送到接收者手上，這時才到接收者考慮交換的「禮物」，雖然玩家之間能夠事前協議，但最後決定權將會落在接收者身上，所以這系統亦有不公平的成份，玩家可能透過這遊戲看清楚朋友的真面目。

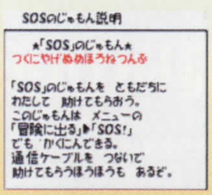


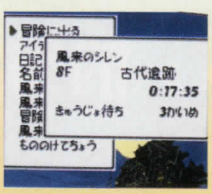
CHECK 2 風來救助隊出擊!

這裡是另一個使用通信CABLE的地方，用途是當自己被擊倒後，除了按鍵回到村落外，使用名為「風來救助隊」的系統，要求其他玩家幫助，便能夠從原地繼續遊戲。

被幫助的一方

這個「風來救助隊」系統會分為兩部份，就是被救和拯救的方面，先說說求救的一方，他首先是在遊戲中死亡，這時可以選擇按A鍵回到村莊；又或是按SELECT等待救援，如果未能找到援手便需要重新開始遊戲，而求救的援手必需有復活的咒文。







伸出援手的一方

至於作為拯救的一方，接受了別人的要求後便要展開旅程，前往發出求救訊號的地方，當然途中會遇到敵人，一一擊倒並到達目的地後，使用復活咒文把死者復活便完成算任務完成。之後便是取得回報的部份，這裡分為取得禮物或稱號兩個選擇，兩者都會被指派往一處目的地，到達後自然會取得希望的報酬，這可算是從名與利之間的抉擇!







迷宮的歷史

使用斯寧為主角的迷宮系列來到這裡已經第五集，以下是過往四集的名稱及其他資料:

遊戲名稱	發售日期	遊戲平
不可思議迷宮2 風來之斯寧	1995年12月1日	SFC
不可思議迷宮 風來之斯寧GB ~月影村之怪物~	1996年11月22日	GB
不可思議迷宮 風來之斯寧 ~月影棧之怪物~	1999年12月8日	PC
不可思議迷宮 風來之斯寧2 鬼襲來! 斯寧城!	2000年9月27日	N64



遊戲將會以兩個版本推出▲▶





鍊金術封印的解開，以致主角要展開其冒險之旅，解救世界將要面臨重大危機為目的之RPG——《黃金之太陽～被開啟的封印～》。有看過本刊之前的報導，都知道本作中有地、水、火和風四種屬性的精靈「JIN」登場。牠們會出現於世界各地上，每種JIN的能力都各有不同，而隨著離正式發售日不足一個月，今次將會深入主力介紹有關精靈JIN的進一步情報。







黄金の太陽
被開啟的封印～
精靈助你一臂之力去應戰！

GAME PLAYERS GAME·DATA	
機種：	GBA
發行商/製造商：	任天堂
遊戲類型：	RPG
發售日期：	8月1日
售價：	4800日圓
容量：	盒帶

1P/對應通信Cable

TEXT:AINHO

到處也是我的同伴！

在《黃金之太陽》的世界中，存在了很多不同種類的精靈「JIN」。JIN經常躲藏於一些隱蔽的地方，人類是難以發現牠們的。主角羅賓等人為了增強自己的實力，需要在世界各地上搜出牠們，目的就是集合所有精靈的力量，來解救世界的危機。JIN在戰鬥作戰上，佔著一個相當重要的角色。只要戰勝JIN，便可利用牠們的力量，令自己的能力大幅度提升。至於不同種類的JIN，在戰鬥時所使出的技能也是不同的。



主角羅賓在一個洞窟得到火之JIN－「Mars（馬斯）」



地之JIN－「Venus（維納斯）」成功獲得！

「JIN」的組織與切換

當玩者在冒險當中得到JIN之後，便可將JIN裝備於角色身上，而你更可以自由將身上的JIN進行組織或切換的工作。玩者所得到的JIN並沒有數量的限制，每種JIN的能力也各有不同，而且角色裝備不同屬性的JIN和數量，其能力值的變化也會有所影響。故此，玩者不妨將JIN作多次的組織和調教，不難會有意想不到的發現呢！

特殊能力與召喚的使用

在本作中，精靈JIN的用途除了能提升角色的能力之外，在戰鬥中亦能發揮出很大的功效。當角色裝備了這些精靈JIN之後，只要在戰鬥中將牠們解放，便能發揮出特殊能力或召喚術攻擊敵人。當角色將JIN解放後，JIN便會進入stand-by(待機)的狀態，這時角色的能力會一時稍為下降，不過當過了一會兒後，便能使出威力強大的召喚術攻擊敵人。玩者要因應當時的戰況，裝備合適的JIN來戰鬥，這才會令作戰上大大有所幫助。



壓迫感十足的召喚場面在戰鬥中隨時可見！



風之JIN－Vice的解放，使到角色的速度力都得以提升！



只要借助JIN之力量，便能對戰況起了大幅度變化



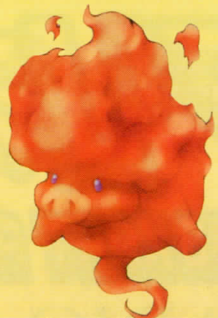
羅賓初期的能力…





但裝備了兩隻地或水之JIN的話…看看！HP和EP也大幅增加，且兩者的數值也有差異呢！

Magical Vacation マジカルバケーション





《聖劍傳說》原班人馬最新作

magical vacation

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：	GBA
發行商/製造商：	任天堂/BROWNIE BROWN
售價：	未定
發售日：	預定2001秋
遊戲類型：	RPG
容量：	ROM

TEXT：阜林三郎

與《黃金的太陽》同樣備受注目的作品《MAGICAL VACATION》，是由超任版《聖劍傳說》原班人馬製作，畫工細緻美麗的RPG，除了介紹展開不思議旅程的故事，還有關於戰鬥系統的一些介紹。



由臨海旅行變成異世界冒險

故事開始的時候，魔法學校眾人期待的臨海旅行，總算來到了舉行之日，在海邊探險，還有營火會，充滿了歡樂的氣氛。突然一晚，寧靜的海邊出現了兇猛的怪物，學生們為了逃命，進入了稱為「光之泡」的異世界。究竟他們能否回到原來的世界？

乘坐學校的「魔巴士」，前往期待的臨海旅行！



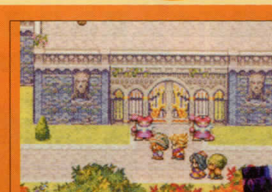
來到海邊，有探險，還有營火，的確很快樂呢。



突然遭到怪物襲擊，如何是好？



為了逃命而進入的異世界，究竟是個怎樣的地方？



幻想世界的大冒險

由於是異世界的關係，基本上整個世界對於主角等人來說，都是陌生的地方。為了讓大家都能回到本來的世界，於是主角便要把他們集合起來。然而能成為同伴的魔法學校學生們，不只是人類，還會有其他的種族，例如圖中犬族的PISTACHIO，雖然擁有神奇的力量，但是性格卻很懦弱。



PISTACHIO

不時搖動尾巴、耳朵也長長的犬族，當然他也是魔法學校的學生。



冒險中究竟有多少人能成為同伴？



關係屬性的精靈們

主角擁有的屬性，是玩者在遊戲開始時已設定好的，這一點亦影響了主角所使用的魔法。然而隨著遊戲進行，便會遇到各式各樣的精靈。若是與自己屬性是有關的精靈，便可借助精靈的力量，令戰鬥時變得更加輕鬆。而精靈及屬性，可分為「火」、「虫」、「音」等多種。另外精靈本身是有善惡之分，若遇上與自己相若屬性的敵人，便需要從雙方精靈的善惡去考慮戰鬥的事了。



精靈STICK

火精靈TOAST

與火精靈TOAST相遇的一刻，無論如何都要令他加入啊！





在眾人兩邊飄浮的便是精靈了，若是喚出不和的精靈便沒有什麼效果了。

戰鬥系統公開

這個遊戲的戰鬥系統，是傳統的選擇指令式戰鬥。不過當進入戰鬥的時候，角色們本身也需要玩者設定他們戰鬥時的位置，若是位置不對的話，除了影響戰鬥中的效果外，也可能因為防守力較弱的人物，被錯誤放到前頭的關係，結果受到更大的傷害也不定。因此平時要留意同伴們的能力及特性，令到戰鬥時配置方面更加容易進行。



戰鬥時人物會分前後兩列配置，除了能力外，屬性也是重要的考量。



敵我雙方都有屬性，當然利用有效有魔法對付。



在地圖上會看到敵人在移動，是否接觸到牠們更會進行戰鬥？

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	GBA
發行商/製造商	任天堂 INTELLIGENT SYSTEMS
遊戲類型	RAC
推出日期	7月21日
售價	4800日圓

對應周邊：通訊CABLE，MOBILE ADAPTER

TEXT：金

マリオカートアドバンス MARIO KART ADVANCE™

MARIO KART ADVANCE

萬眾期待之作登陸GBA

在超任和N64都受到好評的賽車遊戲，《MARIO KART》最新一集即將登陸在GAMEBOY ADVANCE之上，MARIO將會和一班好朋友及敵人同台比試，目標是取得比賽的冠軍。而今集的《MARIO KART ADVANCE》內將會分為5個模式，在這個炎熱的夏天陪伴大家渡過一個色彩繽紛的暑假。

模式逐個捉

MARIO GP

稱霸所有大賽為目標!


◆頭三位將會獲得金、銀、銅的獎賞

MARIO GP MODE是由CUP、THUNDER、FLOWER和STAR四個大賽所組成，每個大賽內再細分為4條賽道，每次比賽會因名次而獲得不同分數，最後以最高分者為勝，當所有大賽都取得冠軍後，更有隱藏的特別大賽出現。而且遊戲會對玩家的駕駛技術作出評分。



◆賽後的評級

FREE RUN

絕佳的練習場所

FREE RUN是個練習的場地，和比賽分數完全無關，但某情度上卻和勝負有緊密的關係，因為要在MARIO GP內取得完全的勝利，便必需在這裡多加苦練，到要必勝的把握才參加大賽也未算太遲。

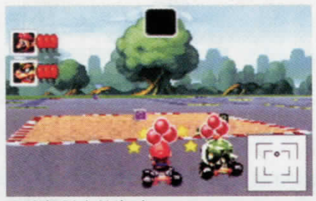

◆自己一個練習


◆慢慢屬習賽道



◆角色會分為3個不同重量級別


◆保留了火箭加速


◆攻擊對方的汽球

BATTLE MODE

瘋狂追擊氣球

BATTLE MODE是在一個專用的場地上，盡快擊破敵人車上汽球的遊戲，規則是每人車上都有三個汽球，擊破敵方汽球的同時保護自己所持有的，到最後獨自保留著便算勝利。當有3-4名玩家的時候，已被人擊倒的玩家將會變成炸彈，繼續攻擊場內的參賽者。

而在這個類似捉迷藏的遊戲中，能夠靈活運用A、B按鍵來做出SPIN TURN，就可以敏捷地轉彎和躲避對方的追擊，所以亦是鍛鍊的一個好地方。


◆可成多人對戰

TIME TRIAL

與時間競賽

TIME TRIAL完全吻合了「要贏人，先要贏自己」的原則，因為這裡的敵人只有自己，要求玩家不停地鞭策自己向前，務求不斷縮短每個場地的時間紀錄，最快的五個時間將會被記錄，威風的事蹟隨時都能夠給人觀賞。

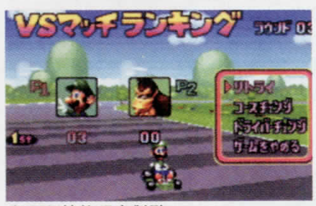

◆會有之前一圈行走景象


◆首五個最快排名

VS MODE

把面前所有敵人擊倒

為了使遊戲更加激烈，VS MODE便有生存的價值，在一個最多能容納4名玩家的模式內，一邊互相攻擊；一邊鬥快過終點，並且加入了HANDICAP的設計，排名越後的玩家將能得到較高的極速，幫助他們從後趕上，使競賽更緊張。



◆可和其他玩家對戰

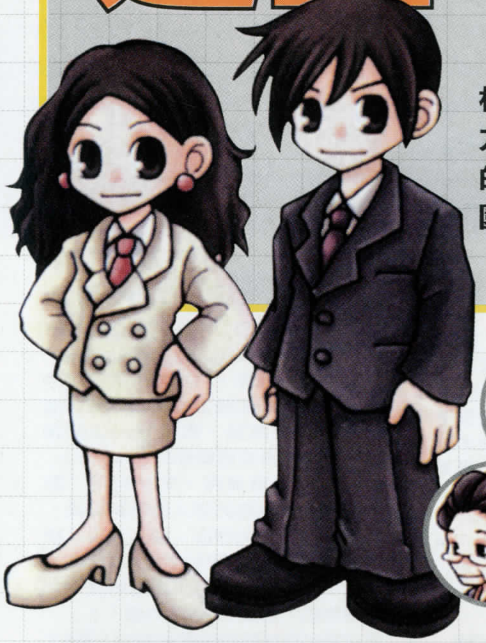

◆一邊戰鬥，一邊鬥快!

而在日本方面，任天堂為了幫遊戲做宣傳，在7月22、29、8月8和11共四日，在札幌、福岡、名古屋和大阪舉行專為《MARIO KART ADVANCE》而設的比賽，相信到時必會引起一陣熱潮。

創造學校！！ADVANCE
建立理想的學校

by 金

《創造學校！！ADVANCE》是一款以校長身份去經營學校的模擬遊戲，要開辦一所理想的學校，首先要聽取學生和老師各方面的意見，但在廣闊的校園內，生活著眾多不同性格和想法的人，要得到他們全部的認同並非易事。這款遊戲便是圍繞校園內的故事而製作，並為大家送上一段全新的校園生活體驗。



▲遊戲的主角，可選擇男或女



◀前任校長夫婦

GAME PLAYERS GAME·DATA

發行商/製造商	VICTOR INTERACTIVE
機種	GBA
遊戲類型	SIM
推出日期	12月7日
售價	未定
對應周邊	通訊CABLE

校長的使命！

作為一所學校的校長，你的使命是在三年內，把學校的等級提昇至日本第一，而等級內包括學生的學力、體力和士氣，不過途中會有敵對學校妨礙教育學生並造成重重困難，在剋服所有險阻成為日本第一學校的校長後，便能取得「KING OF MASTER」的稱號。

學生老師齊暴走

在步向理想學校的途中並非事事順利，因為校內存在一些害群之馬，那些不良學生會向校長(即是你)作出攻擊，不過他們通常是因為學費高昂，導致拖欠學費和士氣低落，及早作出「教育指導」(戰鬥)便能使他們從過新生，而因為單人匹馬的能力有限，必要時可以召喚其他老師幫助。

除了學生外，教員室內亦危機重重，因為老師會因為工作壓力而感到不滿，作為校長要不時到職員室內聆聽各員工的不滿，否則當不滿到達頂點時，為人師表者也會向校長作出攻擊，那樣距離達成日本第一學校的路途將會更長遠了。



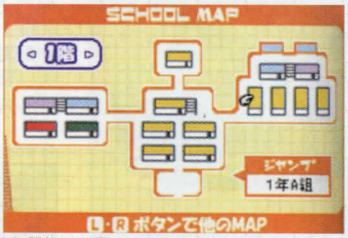
▲憤怒的老師攻擊

強化學園

在《創造學校！！ADVANCE》內校長的最重要工作是對話，因為只要積極地和學園內所有人物溝通，才可以得到最忠實的意見，你才可以對症下藥。這些意見中有不少是要求增加學校的設施，這時便要添置新的器材，而購物後付款亦是理所當然的事，不過作為一所學校，所有開資最終亦會回到學生身上，所以必需增收更多的學生，但學生是否願意就讀於你的學校又需要視乎你的「人氣度」而定，即是玩家的技術將會左右學校的收資。



▲為學校增設音樂室



▲學校平面圖

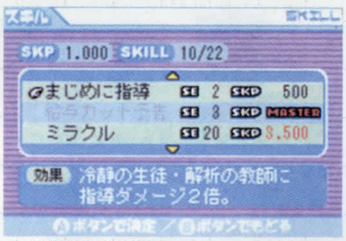


▲增建設施的必需品，錢!

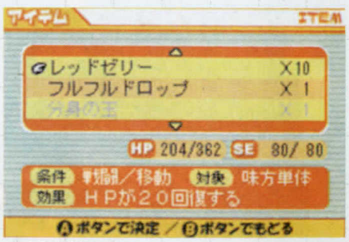
ITEM與SKILL的使用

在作出「教育指導」的時候將會取得SKILL POINT(簡稱SKP)的數值，那是用來學習一些更高級的SKILL，最高級將會達到MASTER的級數，而那些招式通常會是學校的行政手段，聽來總是娓娓動聽，但最終還是用來攻擊學生的武功。

而ITEM方面通常會是一些補助形式的道具，和一般RPG的用法大同少異，當中包括攻擊、防守和回復系的ITEM，有了它們的幫助，打擊學生便有如如虎添翼。



▲學習SKILL必需SKP



▲回復用的ITEM



▲校長使用SKILL攻擊

在GBA上演出「法網豪情」!!

逆轉裁判

TEXT：無賴三郎

近年來以法庭為題材的電視劇、電影不斷推出，亦令到不少朋友對所謂的「律師們」多了不少的了解。然而要獲得證據，指證真正的犯人，一直都不是一件容易的事。這個異色的全新題材作品《逆轉裁判》，就讓你親自經歷一下法庭上的「戰鬥」，為找出真正犯人而努力吧！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	Gameboy Advance
發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	AVG
售價	4800日圓
發售日	10月預定
容量	ROM



疑犯能否被定罪？關鍵全在你的實力！




法庭成了龍一的「戰場」。

以法庭為舞台的「格鬥遊戲」

遊戲的主角是新晉律師（日文為「弁護士」）「成步堂龍一」，他跟隨「綾里法律事務所」的所長綾里千尋學習當律師所需要的技巧。而本遊戲的目正是利用這些技巧，找出最有力的證據，指正真正的犯人，並將你的當事人從困境中救出來。在法庭上，除了要應付各種可能出現的不利證據之外，還要協助證人與檢察官進行交涉呢。

有別於「偵探遊戲」的AVG

既然遊戲是在法庭上進行，當然在此之前是有事件發生了。與一般「偵探遊戲」不同的地方，就是每個事件開始，真正犯人犯案的時候，玩者是有機會看得到犯人的。而站在法庭受審的，都是運氣不佳，或者因為某些原因而成了疑犯的「代罪羔羊」。身為「辯護律師」的玩者，目的就是利用各種方法，找出控方的破綻，令到自己的客人脫罪。

遊戲本身分為四個事件，而每個事件都分為「偵探部分」及「法庭部分」。「偵探部分」的目的是尋找能夠顯露事件真相的證據、證物及證人。而真正「決戰」的時候，就是到了法庭審判的「法庭部分」。

細小的矛盾也要找出來！

到了「法庭部分」，主要目的是利用各種方法，找出證人供詞中的漏洞，從而令疑犯脫罪，找出事件的真相。證人為了令疑犯被定罪，說話時可能會加入一些謊話，而要找出這些謊話，龍一便需要把握發問的時間了。當龍一進行發問時，可以利用「動搖」令正在說謊的證人的供詞動搖，出現前後矛盾的情形。或者利用「提出證據」呈上找到的證物，以證明供詞當中的錯誤。不過呈上證明是有次數限制的，畫面中會顯示5個「！」，每次提出錯誤的證物便會減少，若5次都用完的話便GAME OVER。當然檢察官也不是默默看著對手大顯身手，也會出言對付龍一及疑犯，但是在他的說話當中，也可能找出一些事實的



千尋會在審判期間提供有用的提示。



提出有力的證物，令證人的證供無效。



即使是檢察官發問，也有提出反對的時候。

人物介紹



綾里 千尋（27）
龍一工作的「綾里法律事務所」所長，是位一流的女律師。千尋不斷委派龍一擔任新的工作，令他有機會成長為一流律師。她的衣裝雖然性感，但卻不會輕易讓對手知道她的破綻呢。

成步堂 龍一（24）
本遊戲的主角，正跟隨千尋學習法庭技巧的新晉律師。經過四件案件之後，究竟他會成為一位怎樣的律師呢？

綾里 真宵（17）
綾里千尋的妹妹，在一次事件之後，她便成為了龍一的助手。外表看來她似乎有點古怪，但這只是因為她正進行靈媒師的修練才穿成這樣子的。

御劍 怜侍（24）
來自檢察廳的天才檢察官，對犯罪者有一種異常的憎恨感，因此經常為了把疑犯定罪，往往不擇手段。是龍一在這些案件中的主要對手。

無辜的人被嫌疑，當然要替他脫罪以保清白啦。




真正的犯人會在事件的初段出現。

WIZARDRY SUMMONER ウィザードリィ サマナー



老牌 RPG 登陸 GBA

與《ULTIMA》齊名的經典RPG《WIZARDRY》，加入了一個全新的職業「召喚師」，能夠召喚怪物幫助戰鬥，加上全新一輯外傳故事，將會於GBA上展開一個新的冒險旅程。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	GAMEBOY ADVANCE
發行商 / 製造商	MEDIA RING
售價	未定
發售日	預定 2001 年秋
遊戲類型	RPG
容量	ROM

對應對戰 CABLE

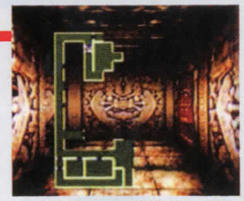
TEXT：阜林三郎

WIZARDRY 是什麼？

《WIZARDRY》(巫術)，與《ULTIMA》一樣是電腦RPG的初期傑作，由於不斷有新作推出，多年以來都十分受歡迎。與《ULTIMA》的大地圖式RPG不同，《WIZARDRY》是自行製作人物，並於立體迷宮中進行冒險的「迷宮式RPG」始祖。在迷宮中，充滿了各式各樣的謎題，怪物與及寶物；讓玩者去解開，去擊倒，還有收集。而GBA的《WIZARDRY SUMMONER》則繼承了《WIZARDRY》一貫的系統，加入一些全新的元素。另外遊戲的平衡度作出了修改，一改以往「高手向」的味道，令即使是初哥或者是老手也能享受其中。


◆城下町是製作人物，為冒險作出準備的地方。


◆今集的職業有戰士、僧侶、魔術師、盜賊、侍、司祭、君主、忍者及召喚師9種。


◆活用了GBA的機能，製作出一個又一個美麗的迷宮。


◆連戰鬥畫面也耳目一新。



新職業「召喚師」是？

以往《WIZARDRY》中魔術師已可以利用召喚術，來到本作品，一部分工作便交由新職業「召喚師」負責。召喚師先會把之前戰鬥中打倒的怪物收服，其後在往後的戰鬥中把牠們「召喚」出來。不過有別於之前魔術師的召喚術，召喚師能夠召喚出「大量」同一類怪獸，猶如多了一支「怪物軍團」幫助戰鬥一樣。即使是弱小的怪獸，大量起來，隨時有著意想不到的作戰效果！


◆即使如ORK一般的怪獸，多起來也不是一群易應付的傢伙。

GBA 版《WIZARDRY》完全驗證！

《WIZARDRY》的三個基本元素：戰鬥、探索及收集，在GBA版當然得到保留，還加插了不少新元素在內。令遊戲的趣味性，不會因為是手提機的關係而改變。

戰鬥

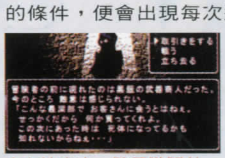
配合GBA的橫畫面，戰鬥畫面也表現了新面目。從來GB版只會見到一頭敵人，而GBA版則可以把眼前每一組敵人都表現出來，那種壓迫感及臨場感都增加了不少。當使出魔法攻擊的時候，那種橫畫面表現出來的效果，比起以往GB版那細小畫面更加精彩。

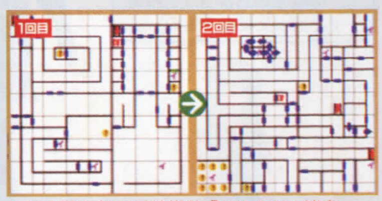

◆魔法效果更具爽快感。


◆在最前列的敵人後面，還隱若看到其他敵人呢。

探索

基本上，《WIZARDRY》裡面的迷宮，都是固定了整個結構的「固定型迷宮」。然而在《SUMMONER》中，只要符合一定的條件，便會出現每次進入都轉變結構的「RANDOM迷宮」，裡面更會發生很多特殊的事件，令到本個探索旅程更有變數，更多姿多彩。


◆在迷宮中，除了戰鬥外，還會發生很多事件。


◆每次進入都不同結構的「RANDOM迷宮」，連寶物及事件發生的位置也不同呢。

收集

不只是加入新職業及新型迷宮，怪獸及寶物等收集也作出了改變。除了自己努力搜出那300種怪獸、170種寶物之外，還可以運用對戰CABLE，與朋友之間進行交換。而寶物之間的交換，遊戲本身有著每樣寶物的價值，並依這價值進行交換。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	GBA
發行商 / 製造商	KONAMI
售價	5800 日圓
發售日	預定9月27日
遊戲類型	SRPG
容量	ROM

TEXT：阜林三郎

Z.O.E 2173 TESTAMENT



另一個《Z.O.E》故事，由GBA開始

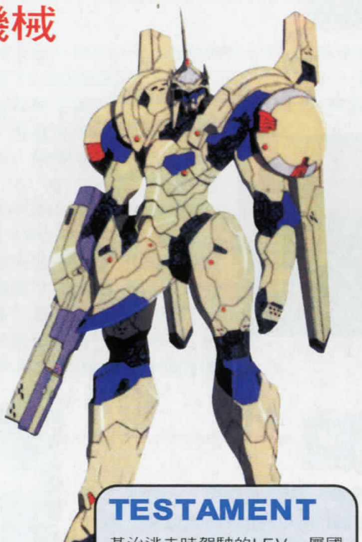
GBA版《Z.O.E》內容與同時推出的動畫版《Z.O.E》相同，這樣迅速地移植到GBA之上的確令各位玩家高興莫名呢！全新的人物及故事，帶你進入另一個《Z.O.E》的世界！

主要人物及機械



基治・麥杜維爾

由於在移民船中工作，因而捲入事件當中。在宇宙移民船出生及成長，徹徹底底的「宇宙人」。由於缺乏自信，一直都十分依賴亞歷士。



TESTAMENT

基治逃走時駕駛的LEV，屬國不明，但混合了地球製與火星製機體各有的特徵。裝設了人工智能「FASTY」的新型機。



亞歷士・安度華

與基治同樣於移民船工作的少年，天份優厚知識豐富沉默寡言。純粹是因為與基治是相識一場，而決定幫他一把。



神秘的黑色機體

擊沈「波拿帕特III」的LEV，與TESTAMENT同樣，混合了地球製與火星製機體各有的特徵的屬國不明機。



美奧娜・柯迪蘭

躲藏於「波拿帕特III」機庫的女孩，身份不明。與「神秘的黑色機體」接觸過後，便一直與基治等人共同行動。

要求精明腦袋的SRPG



◆同一世界觀之下，另一個《Z.O.E》故事在此展開

本為PS2動作遊戲的《Z.O.E》，移植到GBA之後也作出了改變。有別於PS2版要求快速的反應及判斷，GBA版是個要求高度戰術運用的SRPG。而故事背景亦大幅推後到150年後的地球，究竟主角基治，在這場人與人之間的戰爭當中，看到了些什麼？



◆突然出現於移民船前的黑色機，更立即作出攻擊！



◆戰鬥部分是模擬遊戲，要求玩者的戰術運用。

STORY

西曆2173年，人類已經於宇宙發展，範圍已達到月球、火星，甚至遙遠的木星。與朋友亞歷斯一起工作的基治，他們工作的宇宙移民船「波拿帕特III」在到達目的地火星之前一刻，遭到「神秘的黑色機體」擊沈。在神秘的少女美奧娜的指引下，基治駕駛屬國不明的LEV「TESTAMENT」逃到火星，卻被火星政府視作「新型兵器強奪犯」而逮捕。被囚的基治正在埋怨之時，救星出現了，是以為在移民船爆炸中身亡的亞歷士，與被稱為「ENDER」的反地球火星組織「BIS」成員…一切一切都充滿了謎團，抱著這些疑問的基治，究竟會在戰場上看到些什麼？



◆非常簡單的地圖畫面，操作也不複雜。



◆戰鬥時的CUT-IN畫面當然少不了。

一切從簡的戰鬥系統

除了故事推進的部分外，遊戲另一個部分便是戰鬥了。戰鬥部分基本上是以戰棋方式進行，除了一般戰棋方式常有的「TURN制」、「鄰接戰鬥」等系統外，還加入了要求高度動作性的「IAS戰鬥系統」。全寫為「Interacitve Action System」，要求玩者自行操作LEV的攻擊及防御，當然玩者的操作，足以影響戰鬥的結果，若是操作得宜的話，更可帶來比平常攻擊更大的效果。



◆由玩者自行操作的「IAS」，猶如動作遊戲一般的高度迫力！



DREAM AUDITION 3

PS2變卡拉OK，新曲又快又多！

《DREAM AUDITION》是一個以KARAOKE為主題的音樂遊戲，而在每一集都收錄了當時非常流行的日本歌曲，而來到《3》亦不例外，收錄了不少港日大HIT的歌曲，喜歡日本歌的朋友，大可把PS2當作KARAOKE，大唱一番了。

Text by 放歌三郎

GAME PLAYERS GAME DATA

製造商	JALECO（PPCJ）
售價	6800日圓
發售日	發售中
容量	CD-ROM
記憶	92KB以上

PS2 / SLG / MEM / 對應DUAL SHOCK 2、專用咪及轉換器



▲不同難度會影響按鍵的數目或是評分標準。



▲使用手掣，可說是完全「目押」，與其他音樂遊戲差不多。



SPEED模式裡，錯多了便會減慢拍子的速度。



▲還有筆者近日常唱的「Can You Keep a Secret?」



▲KEY模式中會隨時轉Key，小心唱錯Key啊。

▼唱出的Key比音符要高，怎辦？





▲按鍵轉Key便不用煩了。

史上最少！（笑）共收錄50曲！

之前兩集的《DREAM AUDITION》都收錄了100首的歌曲，而今集卻只有50首歌曲，雖然如此，大部分都是港日兩地都非常受歡迎的歌曲，如宇多田光的「CAN YOU KEEP A SECRET?」、GLAY的「GLOBAL COMMUNICATION」等歌，就連推出不久的如小柳由紀「Beautiful world」都有收錄於當中。

唔唱得，撳都得！

既然是KARAOKE遊戲，當然可以用咪跟著唱啦，只不過不想自己的「美妙歌喉」影響他人的時候，也可以改為用手掣來進行遊戲。而改用手掣遊戲的時候，只能夠進行「Arcade」模式，遊戲進行時，需要隨著音樂的拍子，按相應的按鍵。而按鍵的數目則是視乎選擇的難度而定，另外亦可選擇4個不同的遊戲模式。

BASIC：基本的模式，音調及拍子都是根據原曲進行的模式，對手掣玩法影響不大。

KEY：隨著遊戲進行，歌曲的音調會不時升降，也是對手掣影響不大。

SPEED：歌曲的節奏，會隨著遊戲進行而轉變，時快時慢，較影響使用手掣遊戲。

RELAY：合唱歌專用的模式，與原曲同樣分開獨唱及合唱的部分。需要兩個手掣或咪。

用咪唱？當然得！

將遊戲的專用咪利用USB接口與PS2連接之後，遊戲便會自動改由咪進行。除了「Arcade」模式之外，還有一大堆模式可供選擇。在「Arcade」模式中，遊戲除了會分辨唱歌的拍子是否準確之外，還要求玩者的音高及聲量得宜。假如發現音調不適合自己的話，可利用L1及R1鈕調校音調，否則即使拍子準確也會作「MISS」論的。而聲量不夠的話，可以在「Option」中調節，當然你自己亦應放膽高歌呢。

其他模式

「KARAOKE」：正統的卡拉OK模式，歌詞不會因為拍子而縮小，除了有評分功能之外，還可以設定評分的準則，看看自己的歌喉能否比得上原唱者？另外亦可輸入歌號「跟唱」，而歌號則刊於說明書內。

「CHALLENG」：選擇5首或10首歌，然後一次過唱的模式。而畫面上的「Tension Bar」是會連貫地計算，當總分達90分以上，便會出現參加抽獎用的PASSWORD。

「VERSUS」及「TOURNMENT」：對戰模式，「TOURNMENT」更可8人分別對戰。

收錄歌一覽

aiko	初戀
安室奈美惠	think of me
YELLOW MONKEY	PRIMAL
宇多田光	Can You Keep A Secret?
宇多田光	DISTANCE
WOLFULLZ	還有明天
Every Little Thing	Graceful World
Every Little Thing	fragile
鬼束千尋	眩暈
鬼束千尋	月光
喜多木真由	Do You Remember Me
Kinki Kids	我的背後有著翅膀
倉木麻衣	Stand Up
倉木麻衣	Reach for the sky
GLAY	GLOBAL COMMUNICATION
CHEMISTRY	PIECES OF A DREAM
後藤真希	愛的蠢材
KOBUKORO	YELL
小柳由紀	DEEP DEEP
小柳由紀	beautiful world
Southern All Stars	HOTEL PACIFIC
椎名林檎	真夜中的純潔
shela	feel
島谷仁美	papillon
19	足跡
JUDY AND MARY	Lucky Pool
Splitz	遠方
SMAP	ORANGE
DA PUMP	if
DA PUMP	Purple The Orion
TANPOPO	戀情完蛋了
Do As Infinity	Desire
花*花	再見最愛的人
濱崎步	evolution
濱崎步	M
BUMP OF CHICKEN	天體觀測
B'z	ultra soul
冰川淳	箱根八里的半次郎
hiro	Treasure
福山雅治	Gang
小早安	BABY！戀愛KONCK OUT！
Porno Graffiti	SAUDARGI
Porno Graffiti	仙人掌
Whiteberry	夏祭
槇原敬之	桃
MISIA	Everything
迷你早安	迷你早安。包剪槌！
早安少女組	戀愛Revolution21
野猿	Fish Fight！

GAME PLAYERS

短評：與《BEMANI》之類的遊戲一樣，《D.A.》還是會繼續推出的，事關還會不斷有新歌出現，只不過今次只得50首歌，比上兩集少了一半確是有點意外。難道這半年來好歌就只有這麼多？另外仍是沒有第一集的「Story mode」，與上一集同樣是「齋唱」，逐漸成為了「PARTY GAME」，若是一個人玩的話，很快便會厭倦而停下來。

評分：6







Yanya! Caballista ~ Featuring Gawoo

去吧！！板仔軍團！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PS2
生產商	KOEI
售價	6800日元
容量	DVD-ROM
記憶	MCS (462Kb)
發售日	發售中
遊戲類型	SPT

文：小寶寶

在前陣子已為大家介紹過這一隻遊戲，相信有不少運動遊戲玩家都期待這遊戲吧。而現在也終於面世了，就讓小記為大家詳細介紹一下吧！

四個截然不同的遊戲模式

Skill-Up 模式

在這個模式中共有四個不同的課程，讓玩家循序漸進地學得如何控制滑板，以及學得更高的技巧。而在每個課程完結時都會有一個試驗給玩家，試試是否已經可以滿師下山，闖蕩江湖。

Street 模式

這個也就是本遊戲的故事模式。玩家可以選擇其中一個角色來到街上消滅Gawoo們。這個模式中共有五關，而在這五關之後還有隱藏關卡呢...

Live 模式

在這個模式中，玩家需在限定時間內做出特定的動作，以繼續背景音樂。當音樂停下來時，就是遊戲結束的時候了。

二人對戰模式

可以和好朋友一較高下了！在本遊戲中，是以搶Gawoo的爭奪戰為遊戲目的。總共有三個不同的場景可供選擇為對戰舞台。

基本的動作及技巧

由於本遊戲必需使用隨遊戲附送的滑板型控制板來遊戲的，所以玩樂前大家請先好好學習一下操作法吧。

動作	按鍵	解說
Push		就是向前加速、推進啦
Turn		使角色向左/右轉
Brake		緊急煞掣！
U-Turn		在行走中立即掉頭，重要的技巧之一
Ollie		即是起跳了，任何花式也是由起跳開始的
Shifty		增加在空中飛越的距離
Flip		將滑板離腳再反轉，很好看的技巧
Grab		彎下身子拿著滑板，不是一般人可以做到的
Spin		整個人順(或逆)時針轉，可不要轉暈了

不同的Gawoo們

由於本遊戲必需使用隨遊戲附送的滑板型控制板來遊戲的，所以玩樂前大家請先好好學習一下操作法吧。

Gawoo名稱	特點
Gawoo Green	只喜歡看Spin
Gawoo Yellow	只喜歡看Grap
Gawoo Pink	只喜歡看Flip
Toppo Gawoo	喜歡看組合的Trick，看不到腳下的東西
Pucchi Gawoo	視野特別窄
Buccho Gawoo	看不到腳下的東西

遊戲攻略特別要點

★起跳的速度和起跳位置是非常重要的，緊記在跳板前再Push一次，然後在跳板的末端才Ollie便可跳得最高。

★在遊戲開始時先使用Jet好好練習吧。因為他的Power最高，彈跳力是最高的一個，所以可以先用他來練習空中的組合Trick。

★組合Trick講求的是時間準確，連打或亂按都是不行的...如果覺得學不會的話，先玩玩Skill-Up模式，看看電腦的示範吧。

★因為首腦們都是會到處走的，為了可以輕易打倒他們，將他們引到跳台附近吧！

★當熟習得一定技巧後，便到Live模式將Amy找出來用吧。她的高技巧可使操控更暢呢。

隱藏人物出現的方法

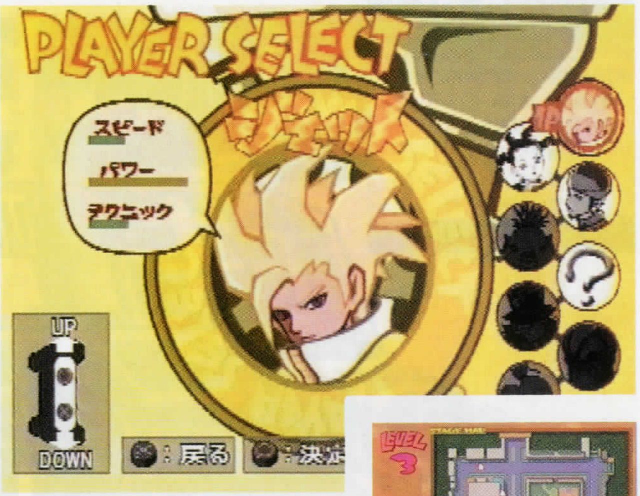
對了，在之前的介紹中不是告訴了大家可使用的角色有八位的嗎？但在開始時只得Jet、美花和Marks三位可使用，哪麼其他的角色怎麼辦呢？現在就告訴大家他們的出現方法吧，但可不可以使用他們就要看看你的滑板功力了。

角色名字	出現方法
Honda君	完成Skill up Mode中「基本Trick Course」的全部任務
BooBee	完成Skill up Mode中「應用Trick Course」的全部任務
Sister 奇拉莉絲	完成Skill up Mode中「Gawoo Attack Course」的全部任務
B.B	完成Live Mode中的中等難度
Amy	完成Live Mode中的上等難度
Gawoo	完成全部五關Street Mode
Gawoo 大帝	在Street Mode及Back Side關卡中打倒全部Gawoo，然後擊倒在Last Boss Area的Gawoo大帝

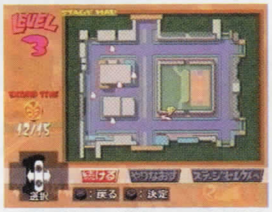
隱藏關卡大公開

除了隱藏人物外，遊戲中還有隱藏的關卡。在這些稱為「Back Side」的隱藏關卡中將不會再見到可以增加時間的錢幣，而遊戲方法也改為了將該關的全部二十隻Gawoo全部打倒，但那些Gawoo的等級都很高，並不是容易對付的角色哦。

關卡名稱	出現方法
BackSide · Business Avenue	完成Street Mode原本的五關
BackSide · Seaside Mall	Gawoo Gauge達 10%以上
BackSide · Forest Park	Gawoo Gauge達 25%以上
BackSide · Prison Island	Gawoo Gauge達 45%以上
BackSide · Ruins & Canal	Gawoo Gauge達 72%以上
Last Boss Area	將BackSide中全部100 隻全部擊倒



遊戲開始時只得三個人可以選擇


要好好看地圖，摸清Gawoo們的位置



Skill-Up模式中有四個課程可供選擇


怎麼？大吃一驚吧！

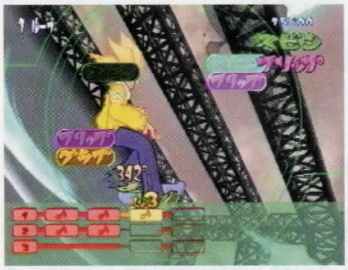

看我如何飛越車輛吧！！


使用連串技巧便可輕打倒Gawoo


對戰模式中，大家努力地搶奪Gawoo吧



Street模式第一關 - Business Avenue


在Live模式中，要依著指示輸入指定動作哦



掉進水中是會扣去被時間的


小鬼們，看招吧！


這肥肥的便是第二關的頭目



Amy 入隊了！！


對付視野狹小的Gawoo唯有跳起，引它注意


Ollie可是一個非常重要的技巧

GAME PLAYERS

短評： 這一隻遊戲的畫面令人感到非常像《Jet Set Radio》，但當然啦，她是完全的另一種遊戲來的。在觀感而言，這遊戲真的非常好看哦！這遊戲確是有一點「難學難精」，由於這遊戲只可使用隨遊戲附送的控制板來操控，使得玩家要重新學習操控方法。可惜遊戲的難易度方面真的偏高了一點，如果遊戲可以增設自由練習模式便更好了。

評分: 7

GAME PLAYERS GAME·DATA

發行商/製造商	SYSCOM EMTERTAINMENT
遊戲類型	RAC
發售日期	發售中
售價	5980 日圓
容量	CD ROM
記憶	85KB

PS2/人數：1-2人用/對應周邊：DUALSHOCK，DUALSHOCK 2



TEXT：金

鐵1 ~電車BATTLE~

競賽遊戲似乎已經到了出無可出的階段，由陸上的房車、一級方程式、電單車，以至水上的賽艇、水上電單車等，幾乎所有類型都曾經推出過遊戲，現在就連火車(日本稱為電車)都可以比賽，除了令人驚訝之餘，還令人疑惑怎樣能夠賽火車！想解開以上難題的朋友請看看以下的介紹吧！

基本操作

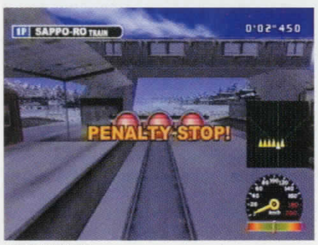
方向鍵	未使用
左 ANALOG	上：加速/下：減速(TYPE 1 和 TYPE2 左右互調)
右 ANALOG	左/右：負重變動(TYPE 1 和 TYPE2 左右互調)
○	緊急剎車
□	視點變更
L1	轉向左方行車線
R1	轉向右方行車線
L2/R2	未使用

遊戲重點

要完成遊戲有幾點是各位玩者都需要注意的，以下為大家一一解說：

起步

在見到起步的綠色燈號前，切勿多手推加速的ANALOG，否則將會被罰時間，因快得慢。而起步的方法只是單純的把左ANALOG推上，加速度全看車本身的加速度，並沒有特殊的方法。



偷步的後果

平衡和過線

在每條鐵道上都會有不同急緩情度的灣路，而駕駛速度過高列車便會有傾側的危機，各位要因應顯示在畫面右下方的橫條，推右 ANALOG 的反方向來平衡，同時也要減速或剎車來作支援。而轉線時也需要注意列車本身的平衡。另外大家亦要注意軌道上的行車情況，如果和其他列車相撞便會有出軌的危險。

返回路軌

當列車離開路軌後速度便會大減，最高時速只會有60km/h，所以應盡量避免出現這種情況。不過如果不幸出事，那便應該不停地推右ANALOG的左或右，這樣會使列車盡快回到路軌上。

終點陷阱

列車會以停在空置的月台為終點，但那裡亦是遊戲中最大的陷阱，首先是選擇空置的月台，如果進入有車停泊的月台將會被取消資格，所以入線時要多多注意，當然首先選擇的會有更多的優勢。其次是剎車的時間，如果太遲的話會有「飛站」的情況，到時便需要逆走回月台，浪費了不少時間，所以最理想是一次過停在月台邊。

模式介紹

遊戲總共分為四個模式，每個都有其特別之處，以下逐一介紹：

鐵1 MODE[TETSU-ONE]

這是挑戰全日本各區域中各條鐵道的模式，各位只能選擇地區的先後和駕駛的火車，之後便和對手出賽，只要進入預定的名次之內便能過關。

TOUR

以完成特定的目標、條件為遊戲目標，在挑戰之中學習各種各樣的技術，是個有挑戰性和有趣的模式。

FREE

自由選擇場地、車輛、天氣、時間和敵人的模式，這裡是玩家練習和遊玩的好地方。

VS

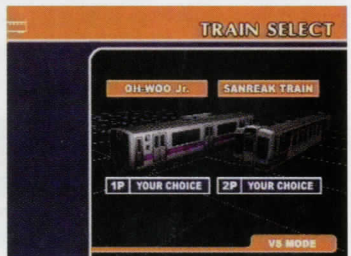
這是一個提供二人對戰的地方，以上下分割畫面的形式進行，是現時較為少見以一部主機進行對戰的遊戲模式。



預先留意空置的月台



衝力過大



二人選車畫面



上下分割畫面

GAME PLAYERS

短評：《鐵1~電車BATTLE~》可算是隻構思新穎的賽車遊戲，可惜由於火車原本的限制已頗大，所以賽車時玩家都變得有點被動，加上在預先設定的鐵道上比賽，各位只能在指定的交會點轉線，有點似較舊式以背景捲軸的賽車遊戲。至於畫面方面亦只屬一般，並未見到出色的3D圖像，唯一可取的是流暢度和多款真實列車選擇，所以它還不算是隻十分出色的遊戲。

評分：6分



LUNA WING

～超越時空的聖戰～

TEXT：SASAKO

戀愛・起義

一向以戀愛遊戲而聞名的日本遊戲廠商 翔泳社又推出另一款以一眾美少女為號召的RPG遊戲《LUNA WING ~超越時空的聖戰~》。在今次的遊戲裡面，玩者將會率領一大班娘子軍，向惡勢力挑戰。當然大家都會很清楚，這類遊戲都是「起義為名，戀愛為實」吧！

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	翔泳社
售價	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中（7月12日）

PS／RPG



「殘片」式故事



在五千年前，一個名為斯娜的星球上發生了一場慘烈的大戰。來自黑暗惑星的彼露加族人揮軍攻打文明古國艾露斯里安。而主角里昂為了保護國家而加入了神聖騎士團的行列，更成為最年輕的小隊隊長。而遊戲就是講述里昂如何帶領一大班美少女騎士團，去討伐彼露加軍。過程中玩者除了要戰鬥之外，更重要的當然是如何跟女生們打好關係啦！

感情變化 NR EVENT

和很多同類型的遊戲一樣，要和女孩打好關係就要多點和她們溝通，而當出現一些問題選項的時候，玩者利用方向掣的上下來選擇答案，而左右就是用來選擇回答時候的感情強弱。我們可以從顏色的深淺來判別感情的強弱。當然在回答不同的問題，所用的感情強弱都會有分別啦！





遊戲流程

基本上遊戲的玩法並不複雜，一開始玩者可以在飛行船上自由活動，盡力和女孩子們打好關係。而在選擇去甚麼地方的時候，可以看看船上的那些地方出現紅色的標記，那就代表女生們將會在那一個地點出現。這樣的設計可以令玩家省卻不少時間啊。

而隨著故事的發展，玩者便會遇上戰鬥。而原來當玩者和女生們的關係越來越「密切」，她們的戰鬥力便會相應的提昇，當然如果玩家可以令所有女孩都對你死心塌地就最好不過啦。





戰鬥

遊戲的戰鬥部份是以SLG的形式來進行，在進入戰鬥的時候，玩者可以先替同伴整理裝備。然後選擇出戰的角色。當然不同的角色的戰鬥方法和技能都會有所分別。而要使用特殊技能「ORB」就必先要裝備一些寶石在身上，而不同的寶石的特性亦有所分別。





PLAYBOY 救世軍！？



PLAYBOY，花花公子也。不過各位讀者可不要想歪啦。在今次的遊戲裡面「PLAYBOY」只不過是一個數值，是代表你和女生們關係的指標。那到底要怎樣才可以抱它得美人歸呢?那當然有些秘訣吧！

GAME PLAYERS

短評: 一個美少女為賣點的RPG遊戲。但感覺上遊戲會較為偏重戀愛AVG的部份，令遊戲的故事鋪排，與及戰鬥部份來得平淡。遊戲系統簡單，甚至乎有點簡陋。但換個角度來講，遊戲會較為適合初接觸RPG遊戲的玩家。不過在大作當前的7月份，相信不會有太多人會留意這個作品吧。

6

評分: 6



HEAVY METAL GEOMATRIX

TEXT：古惑仔

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	7 BLOCKS
發售日：	發售中（7月12日）

CAPCOM以NAOMI基板開發的業務版3D格鬥動作遊戲「HEAVY METAL GEOMATRIX」，它的DREAMCAST移植版終於推出發售了！這個由美國著名漫畫《HEAVY METAL》改編而成的動作遊戲，早前於遊戲機中心推出時亦得到不少遊戲迷的支持，現在各玩家將可安坐家中，親身體驗這個改編自漫畫的格鬥遊戲！

畫面解説



1.能量顯示，當體力等於零的時候便不能再戰
2.使用中武器的彈數
3.勝利回數
4.玩者操控的角色
5.電腦操控的角色

操作説明

X	
沒有武器	腳
配備槍或槍和劍同時配備	射擊
配備劍	連續斬
配備陷阱或陷阱和劍同時配備	陷阱攻擊

A	
沒有武器	拳
配備劍或劍和槍同時配備	劍攻擊

B
跳躍

Y
目標切換

R/A+X
特殊攻擊

B+A+X/R+B
放下武器

方向制+L或B
空中飛行

任何制+START
挑撥

A或X(近身時)
令同伴即時復活，但需要減去一半能源

L
高速移動

家用版獨家操作功能！

今次的家用版基本上保留了業務版簡單、易明的操作方式，就算你從未玩過業務版的「HEAVY METAL GEOMATRIX」，相信只需花少少時間學懂它的操作已經可以成為遊戲中的能手。跟業務版一樣，整個遊戲主要分成四個不同按鈕「攻擊」、「跳躍」、「射擊」和「目標切換」，此外，今次DC版亦新增了兩個不同的按鈕，控制特殊攻擊(R/A+X)與及令角色高速移動(L)，令戰鬥的型式更多元化。

原創模式堂堂登場！

繼承以往使用NOMAI基版移植的優良傳統，今次遊戲在移植度方面絕對保留一流水準，不論是遊戲操作、角色與場地的選擇、對戰畫面與音效的表現等各方面，基本上看不出與業務版有任何差異。本作雖然是移植自業務版遊戲，但開發商也為今次的家用版提供了多個原創遊戲模式，除了供二人遊戲用的對戰模式之外，又設有一項以任務進行的模式讓玩者去完成。3個模式包括「ARCADE〔業務版〕」、「CHAOSMATAIX〔任務〕」、和「VERSUS〔對戰〕」。「ARCADE」基本上是一個業務版模式，主要以1對1的型式進行，但有部分的關數是需要玩者同時面對2至3位敵人，當然，電腦的AI〔人工智能〕亦可自行設定、「CHAOSMATAIX」是需要在限定時間內完成各種指定的任務，途中亦會有敵人向玩者攻擊、「VERSUS〔對戰〕」則可讓大家互相對戰的模式，遊戲會以兩個分割了的方格進行。

通信對戰功能、四人同時大亂鬥！

除了先前提及過的原創模式外，今次家用版之一大特點，是能夠支援四人的通訊對戰功能，玩者可以利用網絡功能，透過DC專用伺服器找尋世界各地的高手一起進行大亂鬥，又或是一起協力對付敵人，這樣遊戲更可以全螢幕進行，令遊戲樂趣大大提高。總之，今次的家用版「HEAVY METAL GEOMATRIX」可說是「強化了的業務版」，絕對能夠滿足到你的要求！



12名漫畫登場角色



DC版新增的原創模式



善用埋身攻擊



對戰時的分割畫面



連續COMBO



機槍威力強勁

體力微弱提示



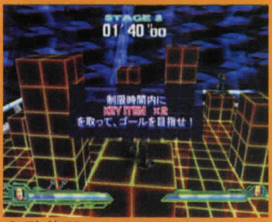
1對2！



衛星導彈準確性高



12個場地供選擇



任務條件



特殊攻擊

完全戰鬥手冊

重要攻擊--埋身戰

在「ARCADE」模式內，電腦主要會集中以機槍作遠距離的攻擊，而面對這些對手，埋身戰將會是致勝的關鍵，由於攻擊較為直接，玩者可盡量使用高速移動(L)來避開電腦遠距離攻擊，繼而善用埋身戰作連續重擊，可能大家會有一個疑問，機槍豈不是更具威力嗎？筆者也曾考慮過這個問題，雖然機槍的攻擊力及範圍都相當不俗，但由於大部分機槍發射的時間都比較慢，加上連續發射慢，一旦未能擊中對手的話，可能會造成一定的重創，多加利用埋身戰吧！

先攻擊、後取匙

在「CHAOSMATAIX」模式內，玩者需要在限定的時間內，完成各種指定任務，任務型式主要有兩種，找尋地圖上的KEY ITEMS、以及將敵人擊敗，完成後再逃離魔法陣。由於面積狹窄，可移動的空間並不多，加上某些地圖是需要玩者跳上頂層，一不小心便會由低層重頭開始，建議應先將對手擊敗後，再找尋各個指定的KEY ITEMS。

掌握角色能力

遊戲合共12名登場角色，每名角色都會有其獨特的特性（SPEED TYPE、BALANCE TYPE、POWER TYPE）以及配備了不同的武器。掌握角色的特性，對戰時將會更有把握，再配合不同的打法。例如該名角色擁有一定的速度，可盡量使用一些遠距離攻擊，一來可避免對手接近，二來亦可輕易避開對手攻擊，至於攻擊力強的角色，則可以多利用拳和劍作埋身攻擊等等。

善用場內裝備

雖然在遊戲開始前，每名角色都已經配備他們本身的武器，但其實在每個場地的四周亦會放置有多種不同的武器讓玩者隨意替換。遊戲中的武器主要分為4大類，當中包括「銃器系」、「陷阱系」、「劍系」和「其他」。玩者只需移近武器前便可即時使用「其他」，至於另外三種則需要在接近時按X鍵才能取得。以下將為大家作簡單介紹。

「銃器系」：主要是一些射擊性的飛行武器，「HAND GUN」攻擊力比較低，但子彈速度快，較少空隙；「SHOT GUN」可發射散彈；「追蹤飛彈」則會按時間不同而影響其威力和速度，這類武器合共有10種之多。

「劍系」：劍在近距離攻擊時最具威力，更可用作連續技。「HARD SWORD」有相當高速的振動特性；「RAY SWORD」可連續作COMBO攻擊；「KILLER SWORD」可把敵人擊至半空，是劍系中最強的武器。

「陷阱系」：顧名思義是在場中設置陷阱，當敵人中招後便會即時被困著，這時玩者便可以隨意作任何攻擊。「BOOBY-TRAP」需要敵人觸碰時才會啟動；「TRICK BOM」是投擲炸彈，範圍相當之大；「衛星導彈」則會轉換視點在空中向敵人攻擊。

「其他」：有別於上述的武器，主要是一些輔助的工具，「JET PACK」用作加強空中移動力；而「LIFE UP」可回復體力；「紅外線SCOOP」則可讓玩者清楚看見隱藏於障礙物後的敵人。



◀KEY ITEMS就在眼前！



各STAGE積分▶



◀高速移動

GAME PLAYERS

短評：由於使用NOMAI基版移植的關係，遊戲的3D戰鬥畫面以及流暢度仍保留業務版的一貫水平，遊戲最吸引人之處是戰鬥途中玩者可隨意替換各種不同的武器，令遊戲變化相當之大，不過，過份集中武器攻擊反而令遊戲戰略性降低。今次家用版亦同時追加了多個原創模式以及新增系統，若你只希望擁有一個業務版移植遊戲的話，已足叫令你購買這個家用版遊戲吧！

評分: 7



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：	DC
生產商：	Media Factory / 大宮 Soft
售價：	6800日元
容量：	GD-ROM
記憶：	50 Block
發售日：	發售中
遊戲類型：	TBL

文：小寶寶

Culdcept II Scepter大戰再起



經典卡片遊戲續作

能夠使用卡片的能力者叫做「Scepter」，在這個遊戲中，在《Culdcept II》中，玩家便要扮演他們其中一位，在板圖上召喚不同的怪物，將全部土地佔據。和上集相比，在今作中無論卡片、規則及其他元素都大幅地新增了。相信無論對於專家及新手們都可以完全照顧周全。

大量新增元素

在今作中，增設了大約一百多張新卡，而在這些新卡中，也新設了很多不同的能力。卡片能力經過詳細設定後，也已經做到一定的平衡了。而在遊戲規則上也已經設定過，遊戲性也相對地增加了。

新設計的棋子，選一個自己喜歡的來代表自己吧。



無論舊卡新卡，上面的插畫都已經全部畫過



遊戲的基本流程

這遊戲的玩法很簡單，只要好像大富翁一般擲骰子在板圖上移動，不斷奪取領地以提高自己的魔力。然後召出不同的魔獸，攻擊別人的土地。當獲得一定數量的魔法力時便可以過關了。



編成自己獨有的Book

↑Book (魔法書) 即是玩家所手持的牌組，牌組將是遊戲中最重要東西，要好好配合自己的策略，創造一副充滿自己個性的Book吧。



在板圖上逛逛

↑Sceptor在板圖上移時會到達的不同的地點，到達Check Point時可得到得點或魔法力。



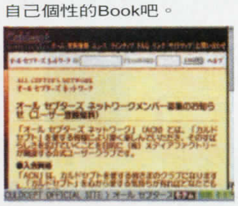
奪取土地

↑碰到對手的生物便可與它們戰鬥。當戰勝力它們後，便可奪得它們所在的土地，據為己有。



目標達成！！

↑在回合完畢後便會發表各位Scepter的排名。當達到指定目標後便可以完成關卡了。然後往下一關進發吧！



網上對戰熱潮 一觸即發

在《Culdcept II》官方網站上，可以給各位Scepter們登錄在All Scepter Network (簡稱ACN) 上。登錄後，只需輸入己獨有的ID及密碼，便可以接到ACN，和各個對手交換不同的情報，或者尋找自己的理想對手，當然，也可以和其他Scepte到聊天室交談。還有，還可能在這裡參加各種Event和比賽。而在7月31日前利用網上遊戲還是免費的呢！

在同盟玩家的格子上可不用「交租」呢



在遊戲初期活用移動格數的魔法是非常重要的



井上涼子 ～ルームメイト～

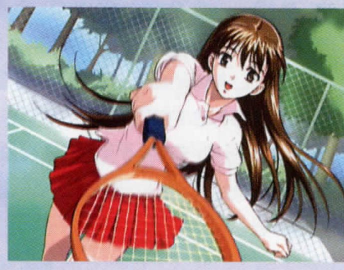
GAME PLAYERS GAME·DATA	
機種	Dreamcast
發行商/製造商	DATAM POLYSTAR
遊戲類型	AVG
發售日期	7月5日（發售中）
售價	6800 日圓
容量	GD ROM
記憶	2 Blocks
1P/對應 VGA	

TEXT: AINHO

我們絕對要永遠在一起！

涼子這個既親切又可愛的名字，對於當時SEGA SATURN的玩家而言，相信並不會感到陌生吧！她因為往外國讀書已經離開了大家一段時間，但她終於…終於都回來了！雖然有點突然，但是能夠與這位美麗的女孩同居、一起過著溫馨愉快的生活，又還會計較甚麼呢？對於男性而言，真使人相當羨慕啊！





故事背景

入讀大學考試失敗的主角，由於父親朋友的全家人都去了美國旅行的關係，為了不錯失這個不錯的讀書環境，所以便決定暫居他的家中。在一個人獨自生活的情況下，他再一次專心溫習挑戰東大入學試。不過，有一天，一名少女前來表示我回來了（甚麼？）。她的名字



◆涼子的全家照！



◆涼子完成收拾行李工作

叫井上涼子，是井上家的長女，原來她回來日本是繼續就讀高中。就是這樣，主角與涼子便展開了同居的生活。

影響深遠的行動選項



◆當然選第一！

戀愛AVG自然不會缺少遊戲中必定會出現的行動選項，上文已經說過，由於本作廢除了實時系統的關係，所以無論是談話內容、涼子對主角的好感度，甚至EVENT場面等都會因為玩者不同的行動選擇而產生影響。行動選擇主要在玩者與涼子進行對話期間出現，而每次最多會有三個選項供玩者選擇。所以，玩者在遇上行動選擇時，要慎重考慮啊！



◆真是容易使人想入非非呢！



中山りえ

涼子的好友，亦是她傾談的良伴，二人同屬網球部。她對戀愛十分積極，可惜到現在為止，仍未找到合適的對象。



八木澤惠

涼子的同班同學，性格活潑開朗，對任何人都十分友善，經常看到她在涼子身邊一起行動，而放學後便會到涼子的房中遊玩。



井上涼子

Profile

生日日期：11月4日
血型：O
身長：158cm
體重：44kg
B·W·H:84·58·84(cm)
興趣：讀書、散步、聽音樂、打網球、植物栽培

涼子是一位高校二年生，性格開郎但易哭的她，是一位浪漫主義者。她將來的夢想，就是擔任一些需要使用英語的工作。不過，數學則是她最大的敵人。

同居的生活

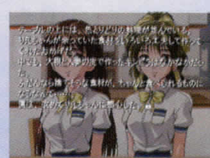


◆主角在超市中遇上了一名少女



◆主角的家又增添一名新成員！

新一集遊戲與過往數集一樣，都是描繪主角與井上涼子的同居生活，透過面對面的交談來增進兩人之間的感情。雖然今集廢除了當時SEGA SATURN版本的實時系統，改換成以電子小說形式來進行的遊戲，但是這樣反而使玩者更加容易了解遊戲的故事，以及涼子的內心世界。而在遊戲中的一天結束之後，遊戲便會自動記錄遊戲進度，然後返回遊戲標題畫面，只要玩者選擇「つづきから」便可繼續進行遊戲，這確實是一個頗為方便的系統。

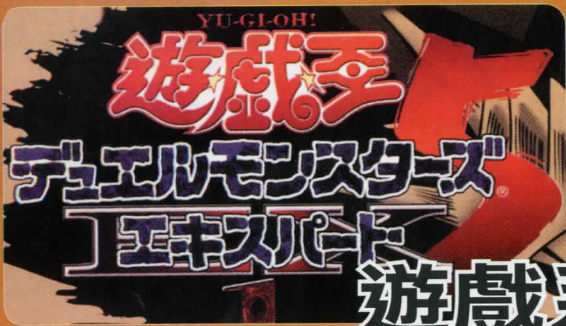


◆她們竟製造料理給主角

GAME PLAYERS

短評： 又一以戀愛為題材的遊戲，但《ROMMATE》系列已有一定的知名度，涼子的FANS亦有不少。今集取消當時SEGA SATURN版本的實時系統，使到整套遊戲都變得非常正統化，只是用選項來改變故事劇情，而且分歧故事較少，確實減低了遊戲性。幸好有漂亮、身材出眾的涼子出演擔任女主角、FULL VOICE的演繹，以及不錯的劇情，令玩者也有一玩一賞的價值。

評分：7分



遊戲王 DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1 遊戲系統與基本玩法說明

TEXT：小悠

GAME PLAYERS GAME・DATA

生產商	KONAMI
售價	5800日圓
容量	GAB專用盒帶
發售日	發售中
記憶	專用MEMORY

GBA/SLG/對應通訊CABLE

不論是在漫畫一或TV動畫之中也是風頭蓋的《遊戲王》，在KONAMI的培育之下已經推出了不少桌面遊戲和GB作品。在《遊戲王》之中的眾多遊戲之中，相信是以CARD GAME「DUEL MONSTERS」最為有名。在GBA推出之後，眾DM迷也十分期待的《遊戲王DUAL MONSTERS 5 EXPERT 1》終於推出了！對於DM迷來說最吸引的地方可說是雲集推出過所有系列的CARD SET於一身，在日本漫畫《週刊JUMP》連載的三神咭也會在這個遊戲之中找到！不過未玩過DM的朋友不要失望，讓筆者說明一下遊戲的玩法和規則吧！

遊戲玩法

這個遊戲的霏法的玩法基本上是和真實的CARD GAME「DM」是一樣，主要是玩者利用整個CRAD SET的咭牌去組合出自己的牌組（DECK），跟對手的DECK作比賽。基本的形式是模擬玩者相方是一個召喚師，利用召喚出來的生物攻擊對手。當然，在遊戲之中是不單止利用生物攻擊的，也有為玩者而設的各式各樣魔法咭和陷阱咭。最基本的牌組規則是每一幅DECK有40張咭，同名同樣的咭最多只可以在一幅DECK之中擁有4張（除了比賽特別限制的咭）。而在對戰時是分有不同階段，包括「抽牌階段」、「準備階段」、「主階段1」、「戰鬥階段」、「主階段2」和「回合完結階段」。基本上當每位玩者進行了一次以上的各個階段時，便是為之一個回合（TURN）。而每位玩者手中是可以擁有5張咭，若果在回合完結時玩者的手牌是有5張以上便需要隨意棄掉其中一張。而這個遊戲的勝利方式是有三種：主要是將對手的LP（LIFE POINT）扣至0便是勝利者；第二個勝利條件是對手的DECK已經沒有牌可以抽（40張咭全抽完了）；最後一個是十分特殊的勝利方法，玩者在場中同時出現「被封印者的右手」、「被封印者的左手」、「被封印者的右腳」、「被封印者的左腳」和「被封印的埃及使者」時，玩者便會勝出遊戲。













生物召喚

生物召喚可以說是DM對戰的主要工具，也是攻擊對手的主要方法來。在大家認識如何召喚和召喚的細則之前，筆者先介紹一下在遊戲之中出現的生物種類。而在每個生物之中除了有生物種類之外，還有生物屬性的，這個屬性是和魔法咭有密切關係，也有一些生物是在特殊的情況下才會進場，它們的咭是有特殊標誌的。在所有的生物咭之中也有表示出它的攻擊力、防守力、屬性、種類、等級（星數）和生物說明（解釋生物的背景或是它的效果）。玩者是可以在「主階段」之中進行生物召喚，可是大家需要注意的是生物的級數。1~4星的生物是可以用「通常召喚」從手中放置進場，不過召喚4星以上的生物時便需要以「祭品召喚」才可以進場。5~6星的生物需要玩者犧牲一個場上自己操縱的生物來作祭品，7星或以上的便需要玩者犧牲兩個場上自己操縱的生物來作祭品才可以召喚。玩者在同一回合進行「通常召喚」之後是不可以再進行「祭品召喚」。第二種召喚是「反轉召喚」，在玩者所召喚的生物之中是有「REVERSE」效果時召喚的生物是可以將咭反轉進場，可是當該生物進行攻擊和擋格時便必須顯示樣貌來表明能力值。最後是「特殊召喚」，有一些生物是要利用「融合」和「儀式」才可以召喚出來。在玩者合乎「融合」和「儀式」的條件之下便可以進行了，而在「通常召喚」之後是可以再進行「特殊召喚」，不過注意「特殊召喚」之後是不能再進行「通常召喚」呢。

生物類別





特殊生物種類



生物屬性



魔法與陷阱的運用

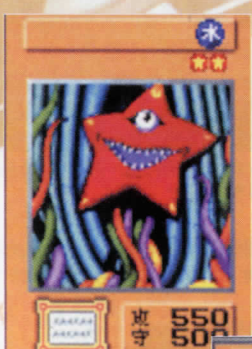
在這個遊戲之中玩者不單止是要用生物去打倒對手，也是有一些魔法和陷阱咭去阻礙對手或補助自己。一般的魔法咭也是綠色的，而陷阱咭是紅色的。它們是在「主階段」進行配置，不同的魔法和陷阱咭是有不同的使用條件。魔法咭有通常、永續、裝備、速攻、地型和儀式五種，而陷阱咭有一般、永續、反擊和裝備四種。在自己的TURN配置陷阱咭，在對手的TURN時便可以發動了。而魔法咭大部份也在於玩者自己的TURN之中使用，只要玩者平衡得好，魔法和陷阱是絕對可以定勝局的關鍵來。







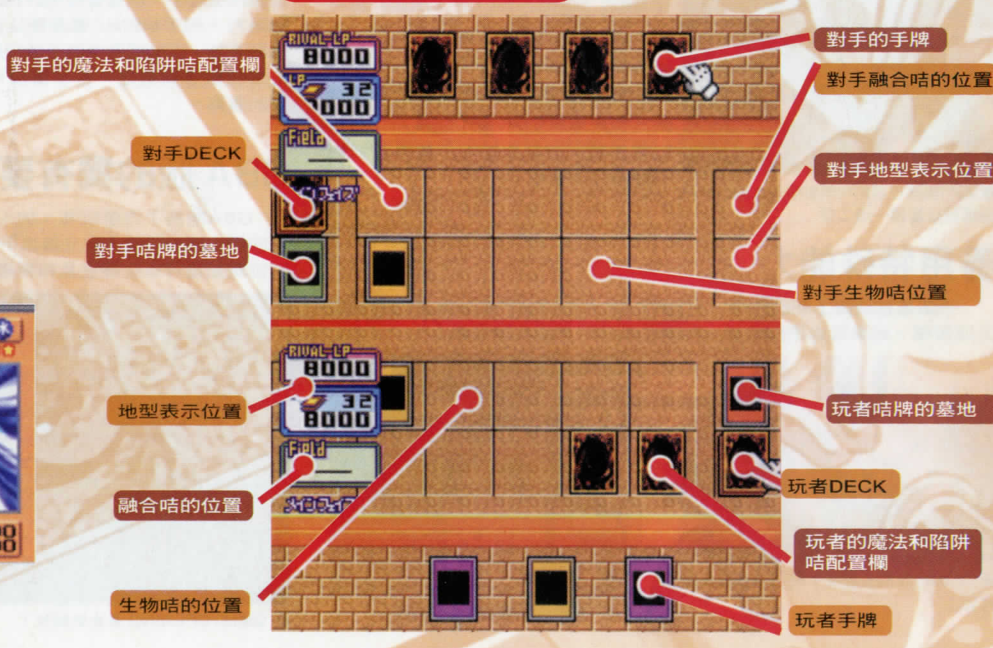








決鬥場說明



US SHENMUE

發售日：7月5日（發售中） RPG (FREE)

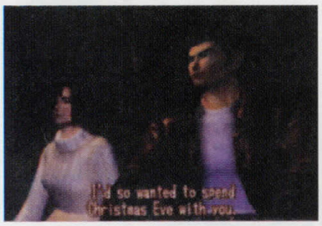
發售商：SEGA ■ 售價：3000日圓 DC

芭月涼和原崎望學會了說英語！

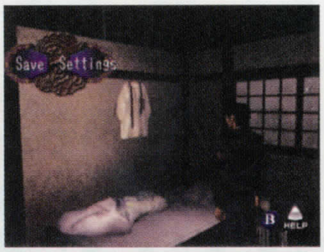


◆ 芭月涼父親的名句，當然也是以英文說出

《US SHENMUE》顧名思義是《莎木 第一章》的美國版本，遊戲中所有對話和畫面上的文字都改為英語，而人物的聲音更是由美國的配音員所負責，加上全套遊戲都有英文字幕，因此大家可以當它是一種學習英語的教材。



◆ 原崎望也變了說英文！美版《莎木》的配音員是由鈴木裕挑選的，因此一定配合人物本身的形象



◆系統指令（SAVE/LOAD 等）也是用英文的，香港的朋友應會更易上手

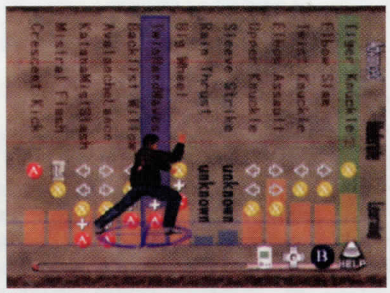
莎木PASSPORT對應世界RANKING

《US SHENMUE》和日本版同樣，會附送一個專用的瀏覽器「莎木PASSPORT」，利用它前往《莎木》的HOMEPAGE，玩者便可以查看自己的遊戲完成率，和將自己在MINIGAME中的成績登錄在RANKING上。以前日本版《莎木》的RANKING是只限於日本地區的玩家的，而《US SHENMUE》對應的則是世界性的RANKING！



◆玩者在遊戲中8個MINI GAME的成績，可以和全世界的玩家作比較

和日本版《莎木》的SAVE DATA完全對應



◆在遊戲中芭月涼學會的技，在《莎木II》也可以繼續使用！

《US SHENMUE》和日本版《莎木》的SAVE DATA是100%互通的，因此大家如果已有玩開的SAVE，到了《US SHENMUE》時便可以從中途開始，不用由頭重新玩過。當然，《US SHENMUE》的SAVE也會完全對應9月推出的《莎木II》！

BREATH OF FIRE ～龍之戰士

發售日：7月6日（發售中） RPG

發售商：CAPCOM ■ 售價：4800日圓 GBA

CAPCOM 名作RPG在GBA上再現



◆ 戰鬥畫面是以斜向視點構成，敵我的行動都可以看得一清二楚

以龍族的視點去進行故事的超任名作RPG《BREATH OF FIRE》第一作，於GBA上復活！玩者要利用主角和同伴們所擁有的特殊能力去消滅遇到的敵人，和解決到旅途上的各種謎題。今次這套GBA版不但畫面比超任版更美麗，而且也加上了許多手提機才能做到的要素。

移植後畫面大幅強化

GBA的性能比超任更高，因此在這個移植版中，玩者會發現許多改良了的地方，例子MENU畫面便比以前簡潔和清楚，而地圖畫面更是色彩鮮艷，難以想像這竟然是一台手提機可以做到的質素。



◆有玩過超任版的朋友一定會被GBA版這種質素嚇倒

善用特殊能力

不論是在地圖上和戰鬥中，主角RYU和他的同伴們的特殊能力都可以大派用場。如果玩者不懂使用，隨時會通過不到某些關卡啊！



◆ 主角RYU的龍變身！戰鬥力立即大幅提昇！



◆ 派盜賊在隊伍中打頭陣，利用他的開鎖能力，便可以打開本來關閉的門

GBA版的獨有要素

GBA版為了方便玩者，加入了一個隨時都可以SAVE的功能，因此大家即使在搭車時玩十數分鐘也不怕浪費了進度。另外，透過對戰CABLE，兩位玩家還可以交換道具和裝備。



◆ 遊戲的OPENING是全新製作！

SUPER STREET FIGHTER II X REVIVE

發售日：7月13日（發售中） FIG

發售商：CAPCOM ■ 售價：4800 日圓 DC

格鬥名作之中的名作復活

想不到7年前還是街機遊戲的《街霸II》，現在我們竟可以在自己的手掌上重現！今次GBA版《SUPER 街霸II X》加入了現今格鬥遊戲各個必有的新模式，和可以簡單地使出必殺技的「簡單模式」，大家不用擔心在手提機中出不到COMBO啦！





◆SUPER COMBO 炸裂！

對戰模式



◆玩者除了可以自己和CPU 對戰之外，還可以透過對戰CABLE 和朋友對戰

練習模式



◆手提機獨特的操作方法，玩者可以在這模式中先行習慣

操作系統

由於GBA本身只有四個掣，大家都擔心它要模擬出《街霸II》六個掣系統會有困難。但今次CAPCOM方面設計了一個非常方便的KEY CONFIG系統，例如玩者可以按「輕拳＋中拳」來使出強拳，「輕腳＋中腳」來使出強腳；又或者是用長按／輕按的方法來分別重拳／輕拳。玩者可以找出自己最方便的操作方法。

解除隱藏要素

在遊戲的MENU處大家可以找到一個名為「VS POINT」的項目，當玩者進行遊戲時，這個「VS POINT」便會不斷增加，當它到達某個水平時，便會為玩者解開遊戲的隱藏要素！例如SURVIVAL MODE 等等。



新的場景、新的感覺

在GBA版中，有的場景是沿用舊有的，但也有全新製作的場景，令人耳目一新。當中有不少的質素更比超任版更高！



◆ GUILE 的新場景有戰鬥機在飛翔！

麻雀刑事

發售日：7月12日（發售中） TAB

發售商：HUDSON ■ 售價：5200 日圓 GBA

利用麻雀解決犯罪事件！

GBA首套麻雀遊戲終於登場！玩者除了可以進行一般的麻雀對局外，遊戲還有一個「STORY MODE」，可以讓玩者成為一位「麻雀搜查課」的探員，透過打麻雀來解決各宗難解的案件。雖然故事設定是如此搞笑，但麻雀本身是沒有「出千」的實力派！

四種模式

整個遊戲共有四個模式，包括主模式「STORY MODE」、可以自由決定使用角色和規則的「FREE 對局」、以RANDOM決定規則的連續戰鬥「SURVIVAL MODE」，和可以與朋友用CABLE 對戰的「VS 對局」，而「VS 對局」更是只需一盒遊戲帶，便可以讓四人同時對戰，非常划算。



◆在FREE MODE 中可選用的角色，其實便是STORY中登場的人

STORY MODE 就像警察連續劇一樣

玩者在STORY MODE 中會成為一名隸屬於「麻雀搜查課」的新進刑警，在各式各樣的犯罪案件中，你要透過麻雀去向目擊者和同僚們「套料」，搜集破案的情報。當找出了特定的疑犯後，玩者便可以用麻雀來和他一決勝負，如能勝出玩者就能成功破案！

收集情報



◆要從目擊者口中得到情報，玩者可能要先用麻雀達到某些目標（例如吃出指令的胡）

找出最可疑的犯人



◆ 從搜集了的情報中玩者可以推理出最可疑的犯人

麻雀招供！



◆ 只許勝不許敗！

成功解決事件！



EX MONOPOLY

發售日：7月13日（發售中） TAB

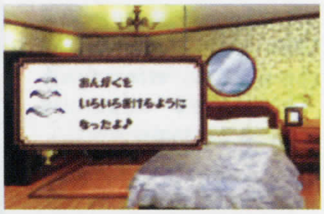
發售商：TAKARA ■ 售價：5800日圓 GBA

世界最受歡迎的BOARD GAME！

在全世界都廣受歡迎的智慧策略遊戲《MONOPOLY》（大富翁），現在已在GBA上登場！利用通訊CABLE，玩者更可以和朋友進行對戰，不受時間、空間的限制，到處都可以玩到「大富翁」！



◆雖然畫面細細，但遊戲內容和正式的大富翁是完全一樣的！



◆目標是在自己的房間中儲齊所有獎品！

GBA版的獨有要素

在今次GBA版的大富翁內，玩者和對手們都是由故事設定中的角色所代表，而且他們的表情豐富，令玩者可以更加投入在遊戲當中。另外，玩者在遊戲中更可以取得多種獎品，並可以將它們放在房間內作裝飾！



◆豐富的表情，充分表現出角色的喜怒哀樂

三個刺激的模式

在《EX MONOPOLY》中共有三個模式，玩者不論是一個人還是一大班人，都可以享受到大富翁的樂趣。

STORY MODE

前往一個大富翁非常流行的小島上，和各式各樣的對手進行大富翁決戰！目標是在6場比賽中全部得勝，成為大富翁之王！



MOBILE MODE

如果玩者擁有GAME BOY的手電通訊用ADAPTOR「MOBILE ADATPOR GB」，便可以上網查看和登錄RANKING（香港無法使用）。

MULTI PLAY MODE

進入這模式中，玩者便可以讓最多五人同時玩大富翁。當然如果玩者的朋友也擁有GBA主機和這遊戲的盒帶，便可以透過對戰CABLE來對戰！



大家的飼育系列1 我的盔甲蟲

SLG 發售日：7月13日（發售中） GBA

發售商：MTO ■ 售價：5200日圓

訓練出最強的戰鬥甲蟲

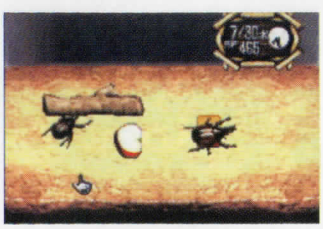
玩者在本遊戲中會成為一位小學生，利用暑假的40日期間，前往爺爺在鄉下的家中暫住和捕捉盔甲蟲。透過MINI-GAME形式的各種訓練，目標是培養出最強的「鬥蟲」以勝出每周舉行的「鬥蟲大會」！除此之外，利用對戰CABLE，玩者還可以和朋友的盔甲蟲決鬥！



◆和村內的小朋友們談話可以獲得有用的情報，有時他們也會向你提出決鬥的要求

照顧甲蟲的生活

在森林中捕捉了的盔甲蟲，要放在家中的飼養箱內，玩者要定期給牠食物，而且還要放入一些道具，如木塊和石頭等，以訓練牠的力量。當然為牠保持清潔也是非常重要的。



◆在一個箱內最多可有兩隻甲蟲



◆鬥蟲大會！

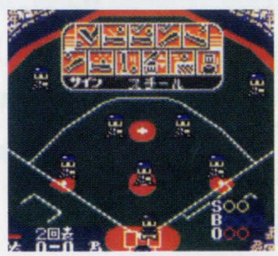
DATA NAVI 職業棒球

SLG 發售日：7月13日（發售中） GBC

發售商：NOW PRODUCTION ■ 售價：4300日圓

目標是球季制霸！

在這套棒球模擬遊戲中，玩者可在12隊實在的球隊中選擇一隊，並領導它奪取聯賽的冠軍！在球賽中調兵遣將、和其他球隊交換球員增強戰力等策略，玩者都可以在這遊戲中一一實現！



◆在比賽中，玩者可以隨時發出指

自由度極高的系統

除了使用實在的球員和球隊外，玩者還可以自己更改球員的能力，創造出全新的原創球隊！當然，玩者還可以用自己的球隊去和其他朋友對戰，看看誰才是冠軍教練！



◆和其他球隊交換球員是增強實力的有效方法



◆遊戲中球員的能力是可以改動的

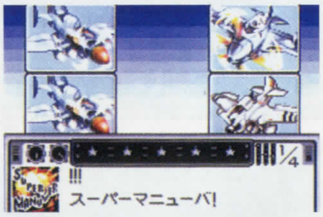
BLUE WING BLITZ

SRPG 發售日：7月5日（發售中） WS

發售商：SQUARE ■ 售價：4700日圓

天空的霸者是誰？

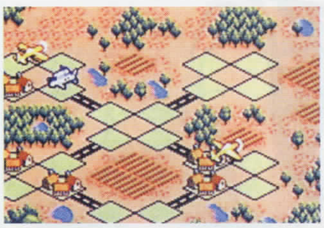
為了從天空帝國奧迪亞的手中奪回自由，玩者要乘上戰鬥機和他們作戰！《BLUE WING BLITZ》是SQAURE在WONDER SWAN上的原創SRPG作品，整個故事分為許多個章節，玩者只要達成遊戲所定出的勝利條件便可以過關。在每場作戰之間，玩者還可以開發新的兵器和進行機體改造。



◆SUPER MANEUVER有如必殺技，威力絕大！

特殊攻擊

戰鬥中如能達到一定的條件，玩者便可以使出名為「SUPER MANEUVER」的特殊攻擊。這些攻擊的屬性，和當時敵我之間的距離、高度、速度差有關。因此在戰鬥時一定要把以上資料緊記在心！



◆戰場上每5個格子為之一個AREA，玩者必須依照它們來前進



◆開發新的機體，以對抗更強的敵人

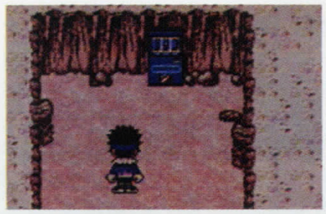
DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLEY

RPG 發售日：7月12日（發售中） WS

發售商：BANDAI ■ 售價：3980日圓

數碼暴龍總集篇！

《DIGIMON MEDLEY》是將動畫版《DIGIMON》（數碼暴龍）三套作品的故事連成一起的RPG遊戲。之前以《DIGIMON》為提材推出過的作品都是以SLG為主，但今次這遊戲則極力去除了這些難明的要素，成為了一套只要是《DIGIMON》FANS的人便會喜歡的遊戲。另外，遊戲中玩者可以選擇的主角竟然達18人之多！而且不同主角其故事發展亦會有所不同。



◆由SLG變為RPG的數碼暴龍遊戲

充滿迫力的戰鬥

在本作品中的戰鬥並不是一般RPG的指令式。玩者在攻擊時有兩種攻擊方法，其一是用連打按鈕的方法去儲氣，其二是看準TIMING按掣以達到最大的傷害。兩者在成功後都能產生極高的破壞力！



◆連打ATTACK！



◆ TIMING ATTACK！

WOODY WOODPECKER之 GO！GO！GO！RACING

RAC 發售日：7月12日（發售中） PS

發售商：KONAMI ■ 售價：5980日圓

人氣美國動畫角色之RAC遊戲

WOODY WOOD PECKER已成為賽車遊戲的主角在PS上登場！本遊戲中有許多不同款式的車可以供玩者選擇，例如小型賽車、四驅車等等。而且大家還可以利用賽道上出現的各式道具和武器去妨礙其他對手！



◆利用這些加速環，玩者便可以突然加速



◆ 用SIDE ATTACK直接攻擊旁邊的對手

多彩的比賽模式

本遊戲提供了多個玩法、目標都不同的模式供玩者選擇。例如「QUEST MODE」是個目標是將逐條賽道攻略的模式，在取得了第一名後，玩者便可以取得新的角色和賽道；而「CHAMPIONSHIP MODE」則提供了四種難度的比賽，在勝出後玩者便可以挑戰更加複雜的賽道。



◆當然分割畫面對戰模式也是不會少的

其他在過去兩周推出的遊戲：

7月5日

PS			
SIMPLE 1500 SERIES VOL.64 THE KICKBOXING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
SIMPLE 1500 SERIES VOL.65 THE GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
SIMPLE 1500 SERIES VOL.66 THE 回轉	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
DC			
SUPER PUZZLE FIGHTER II X for Matching Service	CAPCOM	3800日圓	PUZ

7月12日

PS			
SUPER PRICE SERIES「牌牌」	SELEN	950日圓	PUZ
SUPER PRICE SERIES「BILLIARD」	SELEN	950日圓	SPT
SUPER PRICE SERIES「麻雀」	SELEN	950日圓	TAB
COLORFUL LOGIC 3	ARTRON	2800日圓	PUZ
PS2			
必殺PACHINKO STATION V2	SUNSOFT	5800日圓	SLG
GBC			
用NET來GET MINI GAME@100	KONAMI	5800日圓	ETC



SIMPLE 1500 SERIES VOL.65 THE GOLF



SUPER PUZZLE FIGHTER II X for Matching Service

成為牧場救世主
牧場物語 3
～將心燃點起來～

GAME PLAYERS GAME・DATA	
機種	PlayStation 2
生產商	Victor Interactive Software Inc.
遊戲類型	SLG
價格	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	240 KB
發售日	發售中
對應DUAL SHOCK	

TEXT:SAKURA KI

自從《牧場物語》在PS上推出之後，一直到受到廣大的遊戲迷和非遊戲迷的愛戴，這系列除了推出過兩集之外，在GAME BOY上亦推出過三集。現在終於在當今最強的遊戲機平台——PS2上，推出系列的最新作品《牧場物語3～將心燃點起來～》。遊戲除了畫面得到了大幅度強化之外，遊戲亦能承繼過往豐富的育成內容，再加上一個有趣的童話式故事，令到遊戲更加完整和生動。另外，系列中很受歡迎的結婚系統取消了，取而代之是新的戀愛系統。另外，主角還要與動物和村民培養感情呢。現在就讓筆者教大家，如何才能當個成功的牧場主人。





牧場生活

主角某天收到父親寄來的信，告訴主角爺爺生前留下了一個牧場荒廢著，由於那地方明天將會興建一座遊樂場，因此主角的父親叫他來試著經營，並且想辦法守護這個地方。不過究竟主角要怎樣做才能在一年之內，把這個一直荒廢著的牧場變成興旺的牧場呢？所以主角定要有豐富的知識，除了農牧的知識之外，如何與村中的人溝通亦非常重要。讓筆者在此為大家詳細講解一些生活細節，教大家在這一年如何生活呢。

基本生活篇

雖然有很多朋友也玩過這系列，不過還是讓筆者解釋一下遊戲的基本玩法，好讓新玩家能盡快上手，享受得到遊戲的田園樂趣。首先遊戲的目標，是在一年之內把爺爺的牧場經營得有聲有色，同時亦要不斷與村內的人溝通，在遇上不同的EVENT中得到保護牧場的方法。另外，主角亦可以令到從與村民的對話中，找到心中的所愛。

玩者每天也會從早上六時起身，主角可以自由進行應該做的事情，栽種農作物、餵養動物和照料動物等等，都是主角應該做的事情。主角是不能不停地工作，因為遊戲有疲倦的設定。當主角的精神狀況由紅色變為藍色的話（共分為紅、黃、藍三級），這代表主角已經非常疲倦，如果不盡早休息的話，之後可能有機會染上感冒，到時便要留在家中休息，對於農作物和動物有很大的影響。不過如果不是太疲倦的話，也可以利用吃東西來補充體力呢。

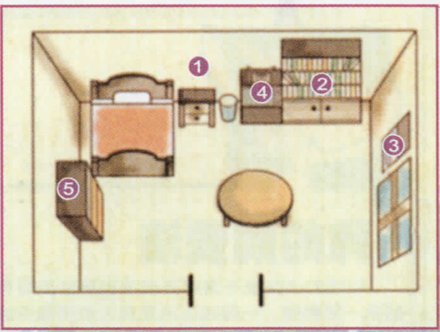
把牧場的事情做好了之後，主角便要到牧場外去。在路上如果見到一些野果、野草或野花的話，玩者記著收到自己的袋中。因為玩者除了可以賣出去換錢之外，還可以為喜歡的人製作料理（詳細情形稍後再說）。玩者還可以在保拉尼牧場中做兼職，也可以到處找神仙和村民說話，透過一些EVENT去解決最後的難題，守護這個地方避免這樣興建遊樂場。不過如果久久仍未有EVENT發生的話，主角便應該到女神之泉收集情報。

當主角的體力下降了一定程度，又或者已經入夜，主角便要回家休息。這時主角並不只是除了睡覺外便沒有事做，玩者可以看看月曆和看電視節目確定明天的天氣，也可以調查主角爺爺的書架，可以吸引更多經營牧場的有用消息。在床頭桌上的那本日記和資產表，玩者可以查看資產表確定自己的資產，要睡覺只要選擇日記，然後可按喜好來決定儲存還是不儲存。接著一天的工作便正式劃上句號，第二早起來便是新一天的早上六時（如果玩者在零晨五時還未睡的話，這時無論主角在那個地方，都會被強制送回自己的房間）。

基本簡單操作表

START 掣	顯示寶物視窗
SELECT 掣	表示地圖／說明持用物
L1 掣	吹口哨叫小狗前來
L2 掣	吹口哨叫馬前來
R1 掣	顯示手持物的小視窗後，再按此掣便可以拿到手上，如果手上已經物品，按R1 會收在袋內
R2 掣	顯示手特物的小視窗
放向掣	移動游標
左 ANALOG 掣	主角的移動
右 ANALOG 掣	視點的轉動
□	使用裝備物／吃了手上的食物
△	視點變成主角的面向的地方
○	任何動作／決定
X	取消



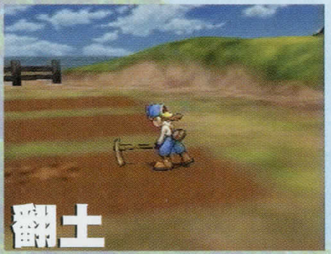


主角的家

1. 日記和資產表，前者用作SAVE和休閒，後者可統計主角的成績。
2. 書櫃，調查這裡可以找到爺爺的日記，能知道很多經營牧場的資訊。
3. 月曆，記載每月的天氣，黃色代表溫暖日子，藍色代表雨天，紅色代表乾燥日子。
4. 電視，用作收看明天的天氣預告外，還可以轉台聽到消息。
5. 抽屜，就算調查亦不會得到什麼。

農業篇

種植農作物是最初必須進行的項目，玩者只要在花店購買農作物的種子，再在牧場的田上，把鋤頭裝備上（只要按START掣，然後再選擇裝備，再選鋤頭決定便可），接著只要在田上按□掣，這樣便能把泥土翻鬆。跟著主角再裝備種子（種子可從花店購買），同樣在翻鬆的泥土上按□掣，那便完成了撒種的程序。最後裝備灌溉的花洒到水井中取水，只要每天灌溉一次便可（兩天可以不需要，乾燥天氣則需要兩次），否則第二天農作品便可枯死。到了有收成的日子，只要收集成熟的農作物，便可以拿到去不同的商店賣掉，賺到的金錢又可以再購買種子，又再循環不息這些種植程序。另外，玩者要留意在翻鬆泥土時，也許可以找到一些值錢的礦石，這樣便可以拿去變賣呢。













在牧草區用鐮刀可找到其他物品



翻鬆泥土的時候有時也會找到礦石



疏忽照顧農作物會枯死



耕種是最初的收入主要來源

畜牧篇

牧場物語好玩之處，就是有多元化的牧場事情給玩者進行，除了有種植農作的行動之外，當然少不了畜牧的部份。今集同樣可以飼養雞、牛和馬，還有牧場的小狗也要等玩者好好照顧，筆者再詳細為大家介紹每一種動物的飼養方法，不過無論飼養那一種動物，也要與牠們關係良好，更要小心牠們被雨淋得生病，可以說要對牠們無微不至啊，這樣才能避免動物生病或死亡。



疏忽照顧動物是會死亡的



記得要把牧草放在牛和馬棚上，否則牠



雞的飼養法

雞和養雞的飼料也是在保拉尼牧場購買，只要有足夠的飼養放著的話，雞的心情便會變好。雞每天也會生一隻雞蛋，把雞蛋放在孵蛋器上的話三天便會化成小雞，再過七天小雞便會變成大雞。雞舍最多可以養六隻雞，玩者可以把雞蛋或雞賣去商店去，以賺取更多的金錢。另外，下雨時記得把雞放回雞舍，否則牠們亦會生病或死亡。



放雞蛋在孵蛋器後，七天後便會有雞仔出世



牛的飼養法

牛同樣是在保拉尼牧場購買，不過飼養的牧草卻要親自收割。牛欄內最多可以養五隻牛，玩者可以自行購買牛之種來繁殖，只要十天便能有小牛出世。主角每天也要與牛說話，而且還要替牠們刷毛，因此玩者需要裝備道具屋購買的刷子。這樣做便會令牛的心情很佳，那麼牠們才會有牛奶生產。不過首先主角要準備裝牛奶的器皿和搾奶器，這些都可以在道具屋中購買得到呢。



養牛要經常與牠說話和刷毛



搾牛奶要用特別的工具


與馬仔刷毛培養感情




感情好牠會讓主角騎著四處走

馬的飼養法

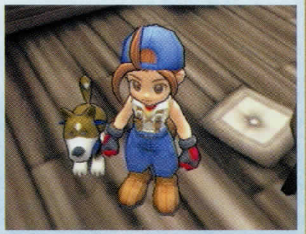
馬並不能購買回來，要經過某事件才能得到。玩者如果想騎著牠四出散步的話，那麼必須提升牠對主角的好感度。方法是每天也與牠談話，而且還要替牠經常刷毛，這樣很快牠便會與主角成為朋友，更能用哨子聲把牠叫來（按L2掣）。不過玩者千萬要留意，下雨天不要與牠四周跑步，因為這樣會令牠生病。這種不小心照顧的手法，會影響牠對主角的好感度。



狗的飼養法

牧場的小狗是不需購買或遇到事件便擁有，這可以說是主角擁有的第一隻動物。一開始主角要每天也把糧食放在屋前的器皿內，這樣小狗對主角的好感度才會上升。不過只是靠餵食是不足夠的，有空時利用哨子聲（按L1掣）叫牠來到主角身邊玩耍，主角還要不是抱抱牠才可以。當主角得到了牧童笛後，在裝備的情況下按著◯掣不放，接著再按不同的指令，小狗便能做出不同的動作來。

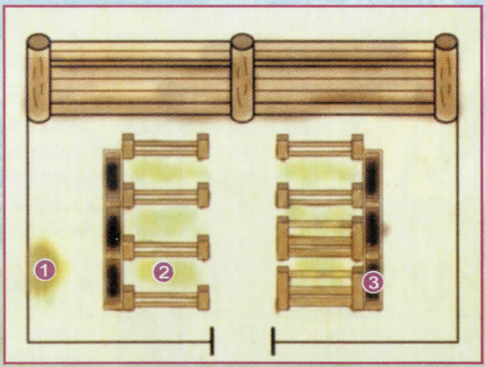

取得牧童笛後可訓練小狗


下雨可以把小狗帶回家中

動作	旋律	效果	LEVEL
坐	上下左	當主角進入商店時，牠會座在門前等待	1
伏下	上下下	在主角餵食前，伏在地上等待	1
跟隨	左右右	一直跟著主角，就算去另一個地方也跟隨	2
守衛	右左右	只要牛或者雞等接近主角的家時，牠會吠走其他動物	3
跳躍	左上右	走到木欄杆前會飛身躍過	4
請請	下上上	舉起雙手隻腳站立，很有趣的動作	5

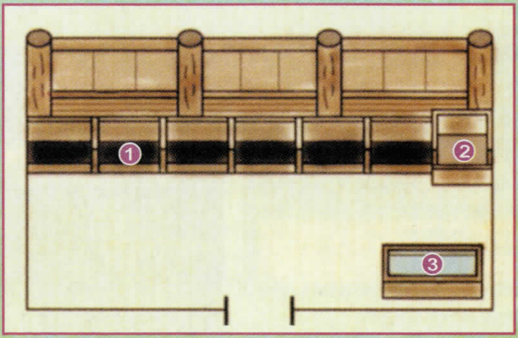
牛和馬的小屋

1. 牧草放置的地方
2. 只可以放一頭動物的棚
3. 每天也要放飼料在這裡



雞舍

1. 擺放雞飼料的地方。
2. 孵化器，只要放入雞蛋便可似孵雞仔。
3. 長期也會有水的地方，不用多理會就是了。



愛情篇

前作得到十分高評價的結婚系統，在今集卻完全消失了遊戲中，不過其實製作人員只是把那個結婚系統升級，而且改變為戀愛系統。玩者可以隨著心中的喜好，選擇自己喜歡的村中女孩為對象，除了透過說話和EVENT去追求心中女神之外，玩者還可以利用從山中拾回來的材料、或從商店購買到的材料、還是由自己親手種植或生產出來的材，都可以利用自己的手藝，親手製作出各式各樣的料理，把目標女孩的芳心奪取過來。



有不同性格的女孩，隨著玩者喜好選擇

不過，由於主角家中沒有廚房，如果要加建廚房的話，那麼便要用上很昂貴的建築費用，這實在是遊戲開始時難於做到。但是最初要做料理的話要怎麼辦，其實只要到古羅保家別墅中的廚房才行。另外，做不同的料理要用不同的用具，還要選擇適合的材料。可是筆者認為最重要是知道自己心中喜歡的人喜歡什麼料理，否則送了一些她不喜歡的料理，那麼真的是吃力不討好呢。最後，其實只要能煮出好的料理，不是用來追求也可以，用來拓展主角的人際關係或賣掉賺錢也不錯啊。



戀愛系統令遊戲更有趣

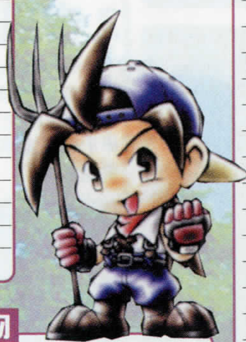
釣魚篇

如果玩者在遊戲中取得魚竿的話，那麼便可以進行釣魚。只要裝備了魚竿後來到湖邊拋絲，當有魚上釣時就可以移動，這時只要配合浮標上下左右移動，接著再按◯掣便可收緊魚線。把釣回來的魚可以交給商店賣錢，也可以留來自己做料理，但很多時只會釣上一些水鞋和鐵罐等廢物。另外，隨著不同的季節轉變，能釣到魚的種類也會不同，這點玩者要留意了。


取得魚竿可以釣魚

人物喜惡食物表

角色	喜歡的物品	討厭的食品
拉娜（ライラ）	PINK CAT MINT 草（ピンクミントキャットミント草）	草／失敗料理／牧草
莎拉（サラ）	櫻桃（クランベリー）	草／牧草
迪雅（ディア）	藍莓（ブルーベリー）	草／牧草
姬迪（ケティ）	芝士（チーズ）	草／牧草
積娜（ジーナ）	大魚（大きな魚）／雞蛋（タマコ）	草
新（シン）	魚料理	草／失敗料理／牧草
隼（ハヤト）	蕃茄（トマト）	草／失敗料理／牧草
露（ルーン）	雞蛋料理（タマコ料理）／礦石類	草／失敗料理
卡撒（カザン）	甜點／蛋糕（ケーキ）	草／失敗料理／牧草
狄姆（ティム）	雞蛋（タマコ）／芝士（チーズ）	草／失敗料理／牧草
科露（ウォール）	所有料理	草
烏度（ウッド）	礦石類	草／失敗料理
朗拿度（ロナルド）	所有料理	草／失敗料理
瑪保（マーブ）	特製芝士（特製）／特製芝士蛋糕（特製）	草
巴積魯（バジル）	藥草／香草（ハーブ）	草／失敗料理
狄比度（テビッド）	蘑菇（キノコ）	草／失敗料理／牧草
艾波利（エボニー）	蘑菇（キノコ）	草／失敗料理／牧草
科拉度（フラット）	蘑菇（キノコ）	草／失敗料理／牧草
女神	野菜蘑菇（野菜キノコ）	草／失敗料理／牧草



用 煮出來的食物

食物種類	組合的料理
雞蛋	煮蛋
士多啤梨 X3	士多啤梨果醬
櫻桃 X3	櫻桃果醬
藍莓 X3	藍莓果醬
兩種以上的莓果	雜莓果醬
所有的牛奶	熱牛奶
牛奶（SX3／MX2／LX1）	芝士
牛奶（SX3／MX2／LX1）+G	特製芝士
牛奶（SX2／MX1）	酸乳酪
牛奶 + 馬鈴薯	馬鈴薯湯
牛奶 + 粟米	粟米湯
牛奶 + 蕃茄	蕃茄湯
牛奶 + 蘑菇	蘑菇湯
魚 + 蕃茄	普魯旺斯魚湯

用 爐煮出來的食物

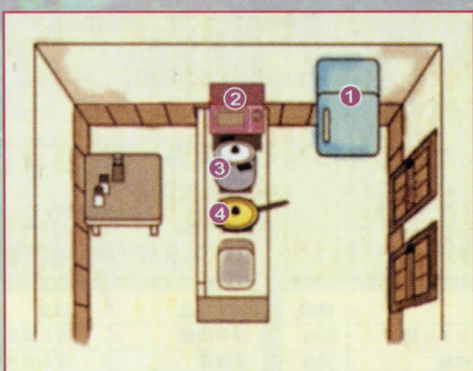
食物種類	組合的料理
雞蛋 + 牛奶（任何 SIZE）	布丁
雞蛋 + 牛奶（任何 SIZE）+ 士多啤梨	士多啤梨布丁
雞蛋 + 牛奶（任何 SIZE）+ 櫻桃	櫻桃布丁
雞蛋 + 牛奶（任何 SIZE）+ 藍莓	藍莓布丁
雞蛋 + 牛奶（任何 SIZE）+ 麵包果實	蛋糕
大魚 + 香草	燒魚
牛奶（任何 SIZE）+ 麵包果實 + 芝士	芝士蛋糕
牛奶（任何 SIZE）+ 麵包果實 + 特製芝士	特製芝士蛋糕
牛奶（任何 SIZE）+ 麵包果實 + 草莓類	草莓蛋糕
雞蛋 + 麵包果實 + 蜂蜜	蜂蜜蛋糕
雞蛋 + 麵包果實 + 酸乳酪	乳酪蛋糕

用平底鍋煮出來的食物

食物種類	組合的料理
雞蛋	煎蛋
雞蛋 + 牛奶（任何 SIZE）	庵烈
雞蛋 + 芝士	芝士庵烈
雞蛋 + 馬鈴薯	具庵烈
雞蛋 + 麵包果實	具庵烈
雞蛋 + 蕃茄	具庵烈
雞蛋 + 士多啤梨	庵烈
雞蛋 + 櫻桃	庵烈
雞蛋 + 藍莓	庵烈
雞蛋 + 椥桃	具庵烈
雞蛋 + 蘑菇	具庵烈
雞蛋 + 滿月草之果實	具庵烈
雞蛋 + 香草	具庵烈
雞蛋 + 藥草	具庵烈
雞蛋 + 魚（任何魚類）	魚料理
魚	魚料理
魚（任何魚類）+ 蕃茄	魚料理
魚 + 馬鈴薯	魚料理
魚（任何魚類）+ 粟米	魚料理
魚（任何魚類）+ 麵包果實	魚料理
魚（任何魚類）+ 椥桃	魚料理
魚（任何魚類）+ 蘑菇	魚料理
魚（任何魚類）+ 香草	魚料理
魚（任何魚類）+ 藥草	魚料理
大魚 + 香草 + 牛奶	西班牙魚料理
雞蛋 + 牛奶（任何 SIZE）+ 麵包果實	熱香餅
軟麵包 + 蕃茄	三文治
軟麵包 + 雞蛋	三文治

廚房

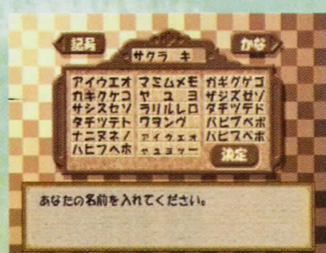
1 雪櫃，只可以放入食物，不能放入其他物品。
2 　爐
3 湯
4 平底鍋





看電影可以知道明天的天氣和一些牧場知識


主角、牧場、到動物的名字也是在這裡改的



和心儀的女仔多些交談，可增進感情


好像藍莓這些果實是雖然收集的



進入這個畫面可看到主角的體力


收集野果也是增加資金的方法



要多些與村民溝通多些



太操勞的話會染上感冒



村內的發明家

地理篇

主角將會生活於這條村一年，而且每間屋或商店都會有營業時間和休息日，所以玩者除了要熟悉村中地型之外，還要清楚記得每間商店的營業時間。但當玩者出現迷路的情況時，可以按SELECT掣把地圖叫出來。把游標移到想到達的商店，便能看出店鋪的詳細營業時間和資料。



地圖畫面可以查到店鋪的營業時間

1.主角的牧場

玩者可以自由為牧場改名，主角每天也要從這裡開始工作。牧場內會有8塊田（每塊田最多可種八個農作物）、雞舍、牛欄和馬槽。在主角的家前有一個器皿，是用來放置狗糧。玩者要努力把這牧場經營一年，取得好的成績挽救這地方。



主角的家

2.古羅保家的別莊

大小姐迪雅（ディア）的別莊，她與女傭瑪莎（マーサ）和積娜（ジーナ）共同生活。她們經常也會在這裡出現，如果想見她們的話可以多些來這裡。



別墅內十分大

3.女神之泉

位於森林最深的地方，只要向泉水奉獻供品（鮮花或水果），大地之女神便會出現，她會告訴主角各式各樣的情報，如果玩者沒有出現EVENT事件，也可以來這裡救神問卜呢。



把鮮花拋入泉水內便可



有問題可以到女神之泉找她

4.保拉尼牧場

由卡撒（カザン）經營的保拉尼牧場（ブラウニー牧場），動物和飼料也可以在此購買。另外，這裡也可以做兼職賺錢，時薪會有50G，最多由8時到下午5時，不過如果想做的話要下午3時前登記呢。



保拉尼牧場內有牛和雞售賣



到保拉尼牧場可以做兼職



兼職的工作是照顧牛和馬

FARMERS SHOP「營業時間為8時~下午17時，逢星期四（木）休息」

可買物品	日文	價錢
牧草（一份）	飼い葉	30G
雞的飼料（一份）	雞のエサ	10G
牛之種	牛の種	2000G
動物之藥	動物の藥	500G
牛	牛	2500G
雞	にわとり	500G

可賣物品	日文	價錢
牛	牛	3000G
雞	にわとり	300G

5.職人之家

烏度和徒弟新（シン）和隼（ハヤト）一起住在這裡，如果想為自己的家進行加建的話，只要付錢給這幾師徒便可。另外，玩者拾到的礦石，也可以拿來這裡變賣呢。

職人之家「早上開始營業，逢星期二（火）和星期四（木）休息」

可買物品	日文	價錢
廚房	台所	10000G
狗屋	犬小屋	5000G

可賣物品	日文	價錢
藍寶石	ブルーロック	90G
銅鐵礦石	レアメタル	180G
銅	銅	40G
鐵礦石	鐵礦石	60G
石灰石	石灰石	40G

6.花屋和道具屋

這地方有拉拿（ライラ）開的花屋和露（ルーン）開的道具屋，前者可以購得農作物的種子或買掉拾回來的鮮花，後者也可以購買不同的道具和藥，這兩個地方也是主角要常來的地方。



花店可以買得各種種子



道具屋有很多有用的東西

FLOWER LAILA「營業時間早上9時~下午17時，逢星期日休息」

可買物品	日文	價錢
馬鈴薯之種	ジャガイモの種	20G
蕃茄之種	トマトの種	30G
粟米	トウモロコシの種	30G
麵包果實之種	パンの實の種	40G

可賣物品	日文	價錢
馬鈴薯	ジャガイモ	60G
蕃茄	トマト	80G
粟米	トウモロコシ	120G
MOON DROP草	ムードロップ草	10G
PINK CAT MINT草	ピンクキャットミント草	20G
香草	ハーブ	10G
石灰石	石灰石	40G

露之店「營業時間早上10時~下午18時，逢星期三（水）和星期六（土）休息」

可買物品	日文	價錢
搾牛奶器	乳しぼり器	1800G
反應藥	ばんのう藥	1000G
超級鐮刀	スーパーカマ	4500G
刷子	ブラシ	300G

可賣物品	日文	價錢
MOON NIGHT STONE	ムーンライトストーン	100G
銅鐵礦石	レアメタル	180G
鐵礦石	鐵礦石	60G
銅	銅	40G
波達達之根	ポンタタの根	80G
牛奶S	ミルクS	150G
牛奶M	ミルクM	200G
牛奶L	ミルクL	300G
牛奶G	ミルクG	400G

7.食品店

朗拿度叔叔經營的食品店，主角把收成了農作物、奶品和牛奶拿來這裡賣的話，可以賺得可觀的報酬。如果主角有豐裕金錢的話，可以購買不同的食品呢。

朗拿度之店「營業時間早上8時~下午6時，逢星期日(日)休息」



朗拿度叔叔的食品店有很多美味食物

可買物品	日文	價錢
飯團	おにきり	200G
三文治	サンドイッチ	250G
軟麵包	ふわふわポン	150G
蜂蜜	はちみつ	200G
芝士	チーズ	500G
牛奶S	ミルクS	150G
雞蛋	タマコ	50G

可賣物品	日文	價錢
馬鈴薯	ジャガイモ	60G
蕃茄	トマト	80G
粟米	トウモロコシ	120G
麵包果實	パンの實	100G
士多啤梨	ベリーベリー	10G
櫻桃	クランベリー	20G
藍莓	ブルーベリー	30G
芝士	チーズ	500G
酸乳酪	ヨーグルト	350G

8.茶店和酒場

由科魯和姬迪一起經營的特別店鋪，日間是茶店晚間是酒場。日間賣的東西與晚間完全不同，主角要來這裡買東西可要記清楚營業時間啊。



日間是茶座夜間是酒吧

SUN GARDEN「營業時間由下午12時~下午17時，逢星期一休息」

可買物品	日文	價錢
紅茶	紅茶	150G
香草茶	ハーブティー	200G
奶茶	ミルクティー	200G
曲奇餅	クッキー	250G
麥餅乾	マフィン	250G
蛋糕	ケーキ	300G
芝士蛋糕	チーズケーキ	350G
熱香餅	ホットケーキ	300G

可賣物品	日文	價錢
香草	ハーブ	10G
麵包果實	パンの實	100G
雞蛋	タマコ	50G
牛奶S	ミルクS	150G
牛奶M	ミルクM	200G
牛奶L	ミルクL	300G
牛奶G	ミルクG	400G
芝士	チーズ	500G
酸乳酪	ヨーグルト	350G
士多啤梨果醬	ベリーベリージャム	80G
櫻桃果醬	クランベリージャム	100G
藍莓果醬	ブルーベリージャム	150G
雜莓果醬	ミックスベリージャム	80G

MOON GARDEN「營業時間由下午18時~零晨0時，逢星期一休息」

可買物品	日文	價錢
木之實酒	木實酒	200G
麥酒	ムギ酒	250G
水	水	50G
牛奶	ミルク	150G
藥草酒	藥草酒	350G
魚料理	魚料理	500G
炒蘑菇	キノコソテー	400G
蕃茄沙律	トマトサラダ	400G
芝士雜會	チーズもりあわせ	500G
炸薯仔	ポテトフライ	400G

可賣物品	日文	價錢
士多啤梨	ベリーベリー	10G
櫻桃	クランベリー	20G
藍莓	ブルーベリー	30G
牛奶	クルミ	20G
蘑菇	キノコ	20G
中魚	中くらいの魚	80G
芝士	チーズ	120G
馬鈴薯	ジャガイモ	60G
蕃茄	トマト	80G
粟米	トウモロコシ	120G

大地女神會面

主角收到父親的信，內容請求他前往主角爺爺留下來的古舊牧場，因為那裡一年之後便會興建遊樂場，所以主角除了要在這裡經營牧場之外，還要想辦法保護這個牧場。主角單獨一人來到這個小村，爺爺的牧場留有八塊田地、還有雞、牛和馬的小屋，當然還有放牧的地方。主角進入自己將會住上一年的小屋，看到四周也是一些古舊的傢俱，但是亦算相當齊全。當主角走出屋外，見到有三位小神仙在相談這地方的問題，主角上前把三隻小神仙嚇倒。正當三位小神仙驚訝主角能夠看到自己時，大地女神便出現在主角面前。大地女神解釋因為主角是位心地善良的關係，所以才能看到見他們。女神問主角三個問題（全部回答第一項便沒問題），清楚知道主角是位真正的好人，她還說主角將會是這地方的救星，只要主角能好好地經營這荒廢的牧場。主角亦是為了這目的才來這個地方，女神解釋過後便離開，還說主角如果有問題想找他的話，只要到女神之泉便能找到她，說罷小神仙們也離開。到了第二天（遊戲開始的第一天）早上六時，主角走出屋外時，三位小神仙已經在門外等待。三位小神仙向主角解釋牧場的各樣設施，還把一些耕種和畜牧的知識告訴主角，這樣主角的牧場生活便正式開始了。

待續



好像很古老的雞舍



她就是大地女神



麻雀雖小，五臟俱全的家



三位小神仙



小神仙教主角每天也要餵狗



收到父親的信而來到這地

GAME PLAYERS

短評： 育成遊戲的名作，前兩集在PS上都十分受歡迎，而且還推出過GB版三集。今次來到PS2上，機能關係畫面得到大幅度強化，人物較卡通化的貼圖給人很可愛和溫暖的感覺，其他的建築物等等當然用回立體表現。不過遊戲的最大賣點，當然是多姿多彩的牧場生活，玩者除了要耕種農作物之外，還要飼養狗、雞、牛和馬，再加上新增的戀愛系統，遊戲性非常高，是個男女老幼都適合的好遊戲。

評分：8分



捉馬騮2001

爲你詳盡介紹！

GAME PLAYERS GAME·DATA
發售商：SCEI
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：83KB
發售日：發售中
機種：PS2
PS2/ACT/1P/對應DUAL SHOCK2

TEXT：亮

以玩法簡單，內容新穎，兼且要用盡整個DUAL SHOCK才可進行遊戲而聞名的《捉馬騮！》，近日就在PS2上推出其續篇。不過，今集在玩法和形式上都截然不同，這可能會令各機友在短時間內無法適應，或者未能感受到遊戲的有趣之處。但是，只要你留意以下的介紹和攻略，說不定能令你更容易投入遊戲當中，甚至會認為它是一個很出色的遊戲。

温故知新（故事篇）

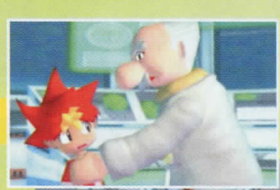
上集內容

全靠取得博士所發明的頭盔，導致一隻平平無奇的白色猴子「SPECTRE」產生了變化。變得異常聰明的他，除了將「MONKEY PARK」內猴子全數放走外，更奪去了博士在研究所內剛剛完成的時光機，希望著此來改變歷史。從此以後，世界便由猴子統治，人類將會成為階下囚……

這時恰巧主角一卡傑魯要到博士的研究所參觀，並得知SPECTRE造反一事，在博士的請求下，好奇心旺盛的嘉基魯便答允了博士，肩負起捉猴子的任務，和SPECTRE週旋。



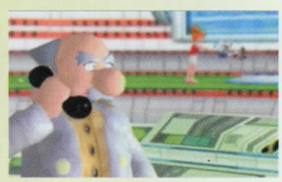




今集內容

卡傑魯最後亦將所有猴子收服（當然就連SPECTRE亦不例外），並捉回MONKEY PARK內。某日，因為MONKEY PARK要維修的關係，博士便將一眾猴子傳送到由他親手製造的VITUAL SPACE上。如是者，過了幾天，博士從電話中得知猴子們因為不願清洗孖煙囪而導致衛生情況欠佳。正當博士不知如何是好的時候，卡傑魯又剛好到研究所內遊玩，不用多說，他當然是解決這件事的上最佳人選。而他今次VITUAL SPACE的目的是要回收2001條（因為有2001隻猴子）孖煙囪……





操作篇

基本的操作和上集其實分別不大，但由於今集捉的是孖煙囪，並不是猴子，故武器會由網變為吸塵機。另外，今集的卡傑魯是不懂得游泳的，所以千萬不要跳入水中。

R2/□	開動吸塵機（連按可使出KURUKURU攻擊/按實後可吸著猴子，放手可將之彈射）
R1/╳	跳躍（按多一次便可作2段跳）
R3	移動（按下便可伏在地上/輕按可以步行前進）
L1	將視點轉回前方
L2	沒有用途
L3/○	控制投擲MD的位置（放手後便會投出）
△	在MENU中作CANCEL
START	喚出選單

人物篇



卡傑魯（カケル）

精力和好奇心同樣旺盛的小學4年生，最大的嗜好是參觀博士的研究所。

博士（ハカセ）

是個天才發明家，醉心研究工作，為人擁有正義感，而孫女拿美亦非常喜愛其研究所。





拿美（ナツミ）

喜歡幫助別人的中學2年生，對卡傑魯就如親弟弟一樣。



SPECTRE

是MONKEY PARK中猴子們的首領，在遊戲中更會不斷防礙卡傑魯。



PIPO猴

是遊戲中最常見的猴子，從他們頭上所戴的帽子可知道他們的狀態，藍燈：由於還是穿著孖煙囪的關係，加上沒有發現你，表示他正處於正常的狀態；黃燈：你被他發現了，他會不斷逃走及發出SOS信號通知其他猴子逃亡；紅燈：因為你搶走了他的孖煙囪，所以令他非常忿怒，並主動向你發動攻擊或者搶回孖煙囪。

需知要點

在遊戲畫面上方有時間和角色的耐久值，可從顏色中得知情況，最佳：藍色；普通：黃色；紅色（當沒有時間時亦會立即變成這種狀態）。在正常情況下猴子是不會主動發動攻擊的，除非他的孖煙囪被你奪去……而包圍著整個畫面的孖煙囪便代表了每關所要收集的數量，取得孖煙囪後便可將其放進洗衣機機內清洗（只要站在一個印有孖煙囪的方格上便可）。當取得10條孖煙囪時便會成一個箱子乘載著，但鑒於被奪去孖煙囪的猴子會主動搶回孖煙囪的關係，所以盡早將取得孖煙囪放進洗衣機內會較為安全。



站上這個方格便可傳送孖煙囪。



遊戲中出現的MD與ITEM

博士為了令卡傑魯能更容易完成任務，便發明出一系列的ITEM來協助他。

MEKA DISC（MD）



炸彈MD

投出會發生大炸彈，可令猴子進入暈眩狀態，就連亦膠囊（有2種，分別是載著猴子和孖煙囪）可擊破。



心形MD

會放出香蕉影像，猴子們會被吸引著。



遙控MD

發出奇怪的音波，可在短時間內控制猴子的活動。

遊戲中出現的MD與ITEM

ITEM



STAR

令角色進入暈眩狀態，這時只要衝向猴子便可令其進入暈眩狀態。



TIME PLUS

增加30秒時間。



指示孖煙囪的位置

被視為秘密武器的ITEM，當取得「指示ITEM」後便會出現，可指示出猴子、孖煙囪和膠囊的位置。



LIFE TIP

取得5個後便可令耐久上升。



1UP

增加隻數。



指示ITEM

取得後便可令「指示孖煙囪的位置」這標誌出現。

猴子溫泉

當完成一條路線後，便會自動進入猴子溫泉，若取得S RANK越多，那麼在溫泉內的猴子便會越多。



以拿取RANK S為目標

每當完成1節後，便可得一個評價，評價的高低，就由幾方面來決定。クリアタイム：玩者完成所需時間；ベストてんそう：傳送（即是放進洗衣機內）最多孖煙囪的一次；タイムランク：取得的評價，有S-A-B-C-D-E6種；じかんない：在限時內完成便可取得；イッパツ：一次過將孖煙囪放進洗衣機內便可取得；PERFECT：當取得RANKS時便會出現。



3條路線

在遊戲中一共有3條路線需要玩者完成，難度方面亦會不斷提升，第一條是猴子的路線；第二條是人類的路線；第三條是博士的路線。

遊戲初期的5個大陸

在遊戲的初期會出現5個大陸，而每一個大陸都有著其獨特之處。模糊大陸（ほのぼのランド），一個非常出名的大陸，內裏的PIPO猴會經常投出蕉皮，用以阻擋玩者的追捕；嘩啦嘩啦大陸（ぴちゃぴちゃランド），是位於南方的一個小島，四周都被海水包圍，內裏的SCUBA（意思是擁有潛水器）猴懂得游泳，但可能是穿著蛙鞋的關係，所以在陸地上的移動力會較低；那兒那兒大陸（あちあちランド），是個非常嚴熱的沙漠地帶，當SAPOTEN（仙人掌的意思）猴發現玩者時，便會變成仙人掌般以作掩飾；令人忐忑不安大陸（どきどきランド），只可以用恐怖、陰沈來形容這個大陸，內裏的官材猴會躲在官材內避開玩者；滑溜溜大陸（つるつるランド），內裏是個冰的世界，SKATE（溜冰的意思）猴會穿著溜冰鞋來移動。

猴子的路線（サルなみコース）

模糊大陸Lv1 → 模糊大陸Lv2 → 模糊大陸Lv3 → 模糊大陸Lv5 → 模糊大陸SPECTRE戰

模糊大陸Lv2 → 嗶啦嗶啦大陸Lv1 → 嗶啦嗶啦大陸Lv2 → 嗶啦嗶啦大陸Lv5 → 嗶啦嗶啦大陸SPECTRE戰

模糊大陸Lv1

由於版圖狹窄，所以玩者很輕易便能將所有馬騮的孖煙囪搶掉。小心猴子放下的蕉皮，以伏下的方式來接近猴子們會更好，因為就算你搶了他的孖煙囪，只要還是伏下來的話，他仍是不會發現你的。另外，若利用猴子擊中SPECTRE所乘坐的飛船，便會有很多的LIFE TIP掉下來。



伏下來，並慢慢接近猴子們。

模糊大陸Lv2

版圖同樣不大，玩者可用前方的炸彈MD來將中心的膠囊和猴子擊斃，這便用最短的時間來取得最多的孖煙囪。



由於猴子們恐防自己的孖煙囪會被主角搶去，在一時情急下便衝向膠囊處，這些衝擊會令他們暈倒。

模糊大陸Lv3

範圍比之前的更大，而需要回收的孖煙囪亦比之前多。在這版的最大特別是沒有牆壁，所以很容易便會掉下去。首先取得炸彈MD，並投向中心處，取得他們的孖煙囪後，便可以2段跳跳到兩旁的高地處。大家要記著，就算是被猴子們發現甚至是追殺亦不要緊，總之就要快，這便有更大的機會取得S RANK。

模糊大陸Lv5

難度頗高的一版，版圖大，猴子的數目亦很多，一旦給他們發現了便十分麻煩。在這版可取得道具STAR、炸彈MDx4、指示ITEM、TIME PLUS和膠囊x4（內裏全都是孖煙囪）。可利用炸彈MD來炸開圍欄，其中一個圍欄內有著一些針刺，這些針刺除了會你本身作出傷害外（就連猴子碰了亦會受傷），更會刺穿玩者所取得的孖煙囪。另外，由於PIPO猴是不懂得游泳，所以當他們掉進水裏時，玩者便可慢慢地強奪他們的孖煙囪。



呵呵！你睇佢幾可憐。



這些針刺會對玩者帶來極大的不便。



這版同樣有著墮樓的危機。

模糊大陸（SPECTRE戰）

放有很多炸彈MD的一版，要取得SPECTRE上的孖煙囪，有兩個方法。一是利用炸彈MD，只要投向坐在繩子上的猴子，便可炸到他們倒地，而孖煙囪亦會飛散到各處，但這個方法就較為費時。而另一個方法是吸著猴子，並將他射向SPECTRE的飛船，這便能令他放棄所有孖煙囪（若炸彈MD的爆風能擊中他亦可得同樣效果）。不過，無論你是使用任何方法，SPECTRE都會對你作出阻撓，可能是吸走在地上的孖煙囪，或者是放出一些猴子襲擊你，所以當沒有時間時，記著拿取2個TIME PLUS啊！



當被無數的猴子圍時，可走到水池暫避。



將猴子射往中間這個石像，便可令無數的LIFE TIP掉下來。



當沒有時間時記著拿取TIME PLUS。

嗶啦嗶啦大陸Lv1

來到了嗶啦嗶啦大陸，玩者便要面對擅於游泳的SCUBA猴，要小心他們放下的海膽，雖不至扣去耐久力，但會因跌倒而錯失搶孖煙囪的機會。由於玩者不懂得游泳，所以不要走向深水處，而當玩者身處中間的池底時，吸塵機便會失去功效，這時便不能吸去在水面上的孖煙囱。除了般的ITEM外，更可找到一個沙灘波，可來用作掩護，若將它推向猴子們，更可令他們暈倒。此外，玩者不難發現在對岸會有一個標把，只要射猴子射中它，便可取得3UP。



用猴子射向標把便可增加隻數。



利用沙灘波作掩護或攻擊。



只要令石像和椰樹搖動便可掉出LIFE TIP。

嗶啦嗶啦大陸Lv2

由於中間水池的水深太高，所以在正常的狀態下，玩者是不能吸取水中膠囊內的孖煙囱的。要令水位下降，便要走到對面按下一個調節水位高度的按鈕。只要配合心形MD，更可將猴子們一網打盡，方法是將心形MD投向水池的中央，鑒於心形MD所發出香蕉影像實在是太吸引，一眾猴子們都會奔向水中，這時只要按下按鈕，便可將他們吸往水底的最深處……



猴子被漩渦捲入水底（要小心，若這時跳入水中同樣會被吸著，但只要不斷按跳躍鍵便可避開）。



起點處後方的膠囊。

嗶啦嗶啦大陸（SPECTRE戰）

和模糊大陸的SPECTRE戰差不多，目標和應付方法亦是一樣，但SPECTRE會放出很多猴子來騷擾你，令你沒有時間向他作攻擊。玩者可不用理會其他猴子，集中攻擊SPECTRE便可，若猴子的數目太多才作清理亦未算遲。



這裏的猴子會主動向你攻擊。



只要沿著這條路線上山，便可取得很多LIFE TIP。



SPECTRE在山上必定會停留一段短暫的時間，故可在這裏等待他。



嗶啦嗶啦大陸Lv5

今版的版面頗大，不過只要取得指示ITEM便易辨得多。在這裏同樣可使用先前所提及過的技術（利用心形MD）來捉猴子。而調節水位的按鈕就有兩個，一個離起點處不遠，一個則要乘船才可到達，前者是必定要按的，因為有一個膠囊是放在水底，所以必須要令水位下降才可將它打開，而膠囊位置的就在按鈕後方，至於後者，按後可縮短回程的時間（因為在水中的移動力會大幅下降）。



只要利用石像，便可跳到這裏，並可取得1UP。



在亭中是隱藏著一個TIME PLUS。



乘船可到達放有兩個膠囊的地方。



令水位下降才可打開這個膠囊。

人類的路線（ヒトなみコース）

那兒那兒大陸Lv1 → 那兒那兒大陸Lv2 / 嘩啦嘩啦大陸Lv3 → 那兒那兒大陸Lv3 → 令人忐忑不安大陸Lv1 / 滑溜溜大陸Lv1 → 令人忐忑不安大陸Lv2 / 滑溜溜大陸Lv2 → 令人忐忑不安大陸Lv3 / 那兒那兒大陸Lv5 → 令人忐忑不安大陸Lv5 / 那兒那兒大陸（SPECTRE戰） → 令人忐忑不安大陸（SPECTRE戰）

那兒那兒大陸Lv1

這版的孖煙囪並不在猴子身上，而是藏在膠囊內，當玩者打開膠囊後，一眾猴子便會飛撲上前爭奪。利用2段跳便可跳到中心處，更可取得在膠囊內的是孖煙囪。只要利用猴子擊中對面的標把，同樣是可取得3UP。另外，當玩者接近猴子時，他們會立即變成一隻仙人掌，樣子十分有趣呢！


擊中標把同樣可增加隻數。


只要把膠囊打開，便會出現這種情況……


當玩者接近時，他們便會變成仙人掌般……

那兒那兒大陸Lv2

今版的最大敵人是龍捲風，而孖煙囪就是藏在膠囊之內，故在這版中可以完全不理會猴子，集中攻擊膠囊便可。若要以最短的時間來完全，可透過龍捲風到達兩處較高的地方，以炸彈MD的威力，一擊便可將膠囊炸開。


這版其實是藏有TIME PLUS的。


龍捲風可帶玩者到達高處。

嘩啦嘩啦大陸Lv3

由4個小島組合而成的版面，更需要乘船來往各島。在起點處後方同樣有個標把，只要玩者將島上的孖煙囪完全回收便可，雖然猴子們人多勢眾，但都不算難纏，加上有很多ITEM協助，要取得S RANK真是易如反掌。


很容易便可取得3UP。


就連TIME PLUS亦有很多。

那兒那兒大陸Lv3

在這版可取得一種全新的ITEM－遙控MD。投出後會發出一些白光，只要猴子被這些白光射中，便會在短時間內聽取玩者的指示。大家有否留意到，有很多猴子站著的那個島上，在某些位置是鋪著一些鐵板的，若長時間站在那裏，便會因抵受不了強烈的熱力而全身冒火，當玩者遇上這種情況，便要立即到水池降溫才可保著性命。不過，若換轉是猴子的話，他們就沒有這種耐力了，一旦觸碰，便會立即「玩完」。相信大家都知道怎樣做啦！無錯，就是利用遙控MD，命令猴子們自動衝向鐵板處……

長時逗留在鐵板處便會「燒著」！




標把，同樣可取得3UP。

滑溜溜大陸Lv1

要與SKATE猴鬥快是一件沒有可能的事，因為他們的速度比起玩者實在高出了很多，加上他們懂得用「起飛腳」攻擊玩者，所以在這裏一定要智取。在版圖上有著很多按鈕，但其用途都是一樣，將他按下後，在中央處便會有3個巨大的雪人跌下來。這時只要猴子們站在中央處便可將他們一網打盡……而版圖上的心形MD，相信大家都知道它的用處吧，只要將它投向中央處，猴子們便會乖乖地集中在一起，這時便可以按下按鈕……不過，若希望一擊能將全部猴子擊斃，可參考以下方法，首先將心形MD投向中央，因為出現影像的時間不是太長，極有可能未能將所有猴子全數集中在中央，所以當影像仍然持續時，玩者可立即去取第二個心形MD，並再次投出，令所有猴子再次集中在中央，這便能將完成時間減到最低。



雷霆飛腿！



一擊便可將猴子們擊倒。

滑溜溜大陸Lv2

今版中，玩者可進入冰屋之中，透過其反彈力更可在眾多冰屋中穿梭。在冰屋內「彈」出來，其衝力足以將將膠囊，甚至是猴子打開。最後只要小心冰與冰之間的隙縫，很快便可完成這版。



從冰屋內「彈」出來，可擊中跳舞中的猴子。



不小心掉進隙縫內便會這樣。

那兒那兒大陸Lv5

又再次回到那兒那兒大陸，身為Lv5，難度方面當然不會太低。今回的版圖大，猴子的數目亦很多，幸好有指示ITEM的幫助，否則會浪費很多無謂的時間。在這裏更有著那兒那兒大陸所有特點，分別是：會令人燒傷的鐵板、龍捲風、會刺傷玩者的植物、甚至是炸彈亦會在出現。玩者首先可搶走起點處附近 的孖煙囪，並用龍捲風到處高地取得1UP和炸彈MD，記著拿取指示ITEM。接著在起點處右方有著一條鋪滿鐵板的通道，玩者可從旁邊的山路前進，這便可減少「燒著」的機會。取得內裏多個TIME PLUS和孖煙囪後，可打開沿路膠囊，還有一個是在水池中，最後只要避開炸彈便可到達傳送點。



1UP的位置。



從旁邊的山路前往，可減少「燒著」的機會。



在鐵板上有著4-5個這樣的膠囊。



在石屋中隱藏著兩個ITEM。

那兒那兒大陸(SPECTRE戰)

其實每次的SPECTRE戰難度亦不算高，今次亦不例外，玩者可在高地處取炸彈MD，而留在高地處等待SPECTRE亦有著一定的好處。一來可減少被捲進龍捲風而耽誤時間，二來可避開其他猴子的騷擾，三來能更容易看到SPECTRE的位置。



很容易便可取勝。

令人忐忑不安大陸Lv1

令人忐忑不安大陸是個最為麻煩的大陸，內裏的棺材猴會經常躲在棺材內，用吸塵機根本無法將他吸出來，要令他出來的方法有兩個，用炸彈MD炸開棺材，或者將猴子射向棺材。在這版中，大家會看到一個紅色和藍色按鈕。按下紅色的，左面便會射出一些燈光，並令兩個炸彈MD出現，但當燈光消失後，炸彈MD同樣會消失，所以要拿取便要快。而藍色便是右面出現炸彈MD，但情況就如紅色的一樣。開始時，玩者可以不用理會沒有躲在棺材內的猴子，因為在他們身上是不會有任何孖煙囪的。只要集中攻擊棺材便可。


按下紅色，便會令左面出現炸彈MD。


玩者亦可射猴子來令棺材猴放棄孖煙囪。


燈光消失亦會令炸彈MD消失。

令人忐忑不安大陸Lv2

在中間處有個紅色的按鈕，而用處上文亦有提及過，所以便不再作解說。在中間處除了紅色的按鈕外，更有很多猴子，可利用他們來奪取孖煙囪。而綠色的沼澤會令玩者下沈，但只要不斷按跳躍鍵便可逃離。


按下紅色的按鈕可令3個炸彈MD出現。


不慎跌落沼澤記著要不側跳躍。

令人忐忑不安大陸Lv3

這版的難度同樣是很低，按下顏色按鈕便可令炸彈MD在對面出現（黃色會在對面出現2個炸彈MD，紅色則有1個）。另外，在紅色按鈕前，有一塊會作上升和下降的石碑。


這塊石碑會上升和下降，但本身並沒有任何攻擊力。

令人忐忑不安大陸Lv5

這版的範圍太大，加上地形十分崎嶇，而回收的孖煙囪亦有很多，故此要取得S RANK，真是十分困難。不過，只要跟著筆者的玩法，應該會有很大機會可以取得的。首先一直向前方走，走到差不多盡頭時會見到一個黃色的按鈕，按下並取得炸彈MD後，便可炸開兩旁的棺材，並取得孖煙囪。而黃色按鈕的左下方，同樣有著不少孖煙囪，炸開他們吧！接著便可轉身走，並按下右面的紅色按鈕，並取得旁邊的孖煙囪。跟著走到左面按下藍色按鈕，而按鈕的右下方亦藏有孖煙囪。最後只要取回起點處附近的孖煙囪便可。（記著除了可用炸彈MD外取得孖煙囪外，更可用猴子射向棺材）


首先是按下黃色按鈕……


接著的目標是黃色按鈕旁的孖煙囪……


然後是紅色按鈕……


藍色按鈕的左下方……

令人忐忑不安大陸（SPECTRE戰）

玩者只要在黃色按鈕的前方處等著便可，因為SPECTRE一定會路經這裏。輕易取得勝利後便可進後一條路線。


在這裏等待SPECTRE是取好的。

滑溜溜大陸Lv3 → 模糊大陸Lv4 → 嘩啦嘩啦大陸Lv4 → 那兒那兒大陸Lv4

博士的路線

（ヒトなみコース）

大家要有心理準備，因為這條路線的難度是3條之中最高的。

滑溜溜大陸Lv3

這裏的版圖並不大，但是卻有著很多的膠囊，對於一些載有猴子的，玩者可以不用理會，只需集中打開載有孖煙囪的便可。但是，在版圖上的4個按鈕上面，都同樣有著一個載有猴子的膠囊。若按下按鈕，在按鈕後面的禮物箱便會「彈」出一個雪人來，並壓在前方的冰上，由於雪人太重的關係，所以會令冰塊裂開，若這時猴子是站在上面的話，便會連同冰塊一同下沈，並乖乖地交出孖煙囪。不過，若處理不當的話，很容易會被猴子們圍攻。



善用這個方法，很快便可將猴子們擊倒。



不過，若運用不當的話便會變成這樣。

模糊大陸Lv4

這版的場面真是十分壯觀，在一個很細的地方內與接近4-50隻猴子進行爭奪戰。若與他們硬碰硬一定無法取勝的。加上時間不足這個不利之處，而與他們鬥耐力亦是行不通的。雖然看來好像沒有辦法解決，但其實應付的方法十分簡單，方法就只得一個，就是用「以猴射猴」的方法，因為場地細，所以猴子們會集中向一個方向逃走，故此很易便能射中他們。另外，將猴子射向旁邊的樹上，更可令1UP掉下來。



十分壯觀的畫面！



利用「以猴射猴」這方法，可能不需10秒便能完成這版。



記著拿走1UP。

嘩啦嘩啦大陸Lv4

由4個島嶼組成的版面，要取得S RANK並不是易事。其中最大問題是有很膠囊藏在水底內，雖然可令水位下降（在這版有兩個可令水位下降的按鈕），但所需的時間亦較多，故筆者建議用炸彈MD來打開膠囊會較好。另外，由於猴子的游泳速度極高，故此要令完成的時間減少，便要盡量利心形MD。



最麻煩是多數的膠囊都藏在水底。



心形MD是這版必備的。

那兒那兒大陸Lv4

難度不值Lv4的一版。玩者身處一個小島之上，而小島的周圍被鐵板包圍著。但是傳送處有一個水池，所以不需擔心會被「燒著」。在島上的情況就如之前所說，玩者可以不用理會載有猴子的膠囊，只需集中打開載有孖煙囪的便可。此外，只要將猴子擊去石牌上，便可取得1UP。



擊中這石牌便可取得1UP。



載著猴子的膠囊可以不理。

令人忐忑不安大陸Lv4 → 滑溜溜大陸Lv4 → 滑溜溜大陸Lv5 → 滑溜溜大陸（SPECTRE戰）

令人忐忑不安大陸Lv4

雖然在外表看來好像很複雜，但其實並非如此。在這裏有藍色按鈕、紅色、黃色按鈕。由於版圖較細的關係，加上要取得炸彈MD是很容易，故這版是這條路線中難度最低的。





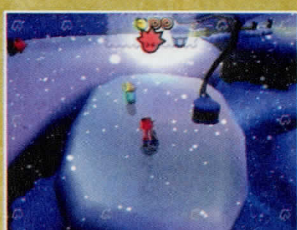
很容易便可取得炸彈MD。

滑溜溜大陸Lv4

很有聖誕氣氛的一版，同時亦充分表現出開發人員的創意。玩者首先一直往前走，若遇到擁有孖煙囪的猴子亦不妨將它搶去，但不要放份執著，而在沿途中亦可取得不少TIME PLUS。當到達最高處時，會看到1個指示牌，依著指示牌的指示跳到下方，按下按鈕便可令前方的門打開，進入後便可到達頂部。從內裏彈出後，便可令無數的禮物彈出，其實這些禮物就是不同的ITEM，可能是炸彈MD，可能是STAR等（筆者之前已說過不要太執著），到了這時候便可全力向猴子發動攻擊。



聖誕老人？



沿路有著不少TIME PLUS。



聖誕老人派禮物……

滑溜溜大陸Lv5

難度頗高的一版，和上版一樣，令禮物掉下來可取得不同的ITEM。由於起初的時間不多，所以要在沿路取得TIME PLUS。而猴子們亦會分散到各處，要將他們集中在一起十分困難，所以唯有以快來彌補。善用冰屋來攻擊猴子亦十分重要。



沿路可取得不少TIME PLUS。





這版最困難的地方便是猴子們太過分散。

滑溜溜大陸（SPECTRE戰）

其實玩法大致和以往的一樣，都是用炸彈MD來作主要攻擊，在大樹下等待SPECTRE吧！由於這版圖大的關係，所以會較為費時。



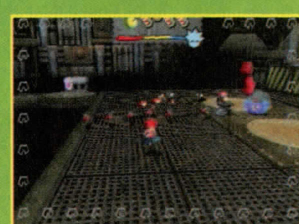


在樹下等待SPECTRE。

下回預告

還以為完成了所有路線，怎料原來還有1條難度最高的，至於它是什麼？還有此路線的攻略法，喜歡捉馬騮的人不要錯過。





最後一條路線－SPECTRE的路線。

短評 —— 第一集大受好評，故在PS2上推出其續篇只是時間的問題。來到了續篇，其有趣過癮的故事同樣是繼承過來，操作方面依然是用盡了整個DUAL SHOCK，猴子的造型亦各具特色。除此之外，遊戲在各方面的表現都絕不馬虎，搶煙囪的玩法絕對不比捉猴子遜色，絕對是暑假必玩的佳作。

評分：**8**分



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PS 2
發行商/製造商	FROM SOFTWARE
遊戲類型	ARPG
發售日期	發售中(6月21日)
容量	DVD ROM
記憶	100KB

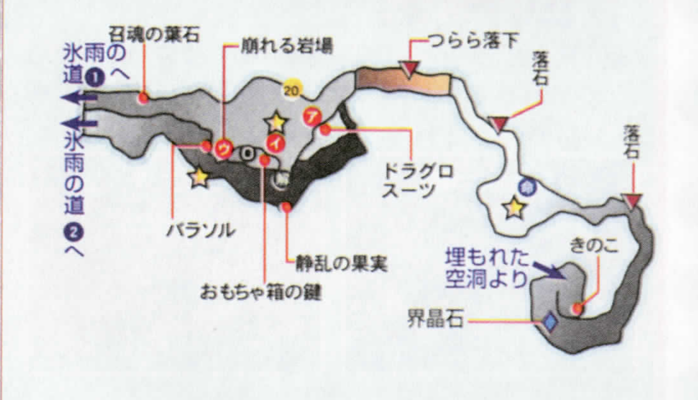
TEXT: 綿羊大王

上回提要：我尤迪能、恩雷與緋娜身中魂之咒縛，為解除咒術，並受「修達」軍僱傭兵「亞柏恩」所託，出發往綿毛之草原，順道迎救新相識飛燕克。鑽過 Map 8 被淹沒的空洞(埋もれた空洞)後，我們抵達霜光岸道(霜光たる岸道)，綿毛之草原近在眼前。

EVERGRACE 2

第三章(續…)

MAP 9 霜光岸道 (霜光たる岸道)



地圖上會出現的新敵人：

ハガン藍(牛梗獸ーー藍)



特性與對策：
能力與MAP 4 的首腦無異，同樣以手持的大捶攻擊。遊戲到此，玩家的裝備已強化不少，怪物應該再不是玩家對手。但要留意，牛梗獸揮舞巨捶時處於半無敵狀態，不宜輕舉莽動。應待怪物攻擊完畢才發動攻擊。

デルカル(樹怪)



特性與對策：
會飄忽地從遠處出現，口中不斷吐出光球攻擊玩家。只要保持移動，接近攻擊，基本上不難對付。不過，如果樹怪背向山壁，則十分麻煩，因為玩家只能正門接近攻擊，進攻無從。如遇到該情況宜用遠程PA攻擊。

地圖上有售的的新裝備/道具情報

鞋店：



鞋	
アガメイドブーツ	
4000	

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	—	+10	+7
SP	—	+81	+57
防禦力	—	+46	+41
雷耐性	—	+15	+17
樹耐性	—	+15	+22
炎耐性	—	+2	+2
凍耐性	—	+117	+140
抵抗值	—	+8	+8

屬性：凍

附加效果：無

首飾店[アクセサリ賣り場]

裝備名稱	旋轉の守り
中譯	旋轉護身符
價錢	3800
屬性	無
特點	發放全方位衝擊波。衝擊波隨首飾等級延伸距離

能在地圖上拾到的新特殊裝備/道具：



鞋	
ドラグロスーツ	
非賣品	

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+9	+7	+5
SP	+66	+55	+38
防禦力	+81	+68	+61
雷耐性	+5	+7	+8
樹耐性	+37	+54	+81
炎耐性	+45	+56	+67
凍耐性	+6	+9	+11
抵抗值	+17	+17	+17

屬性：炎、樹

附加效果：

取得方法：

往地圖有「跳」字位置，依箭咀位置跳往下層，即可取得。



武器	
パラソル	
非賣品	

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+141	+128	+119	凍：145

特點：フェルナ初時的基本裝備，攻擊力低，主要靠連續攻擊彌補不離足之處。

屬性能力：無

取得方法：

往地圖有「塌」字位置，岩石會塌下，即可掉到下邊取得。

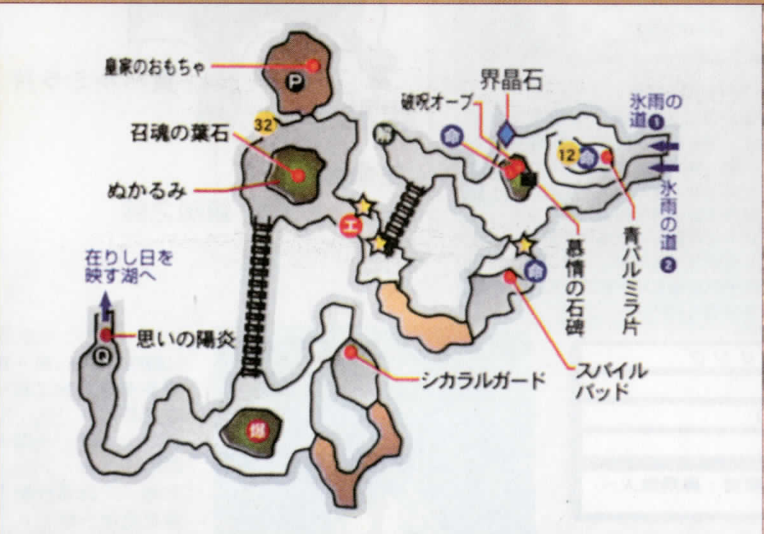


Check Point

1.沿山岸直上，往有「鍵」字的位置取過玩具箱之鍵(おもちゃ箱の鍵)，以備下一個區域「水雨之路」所需。

2.往下一個區域「水雨之路」去。

MAP 10 冰雨之道(冰雨の道)



Check Point

1.越過多道吊橋，往地圖A點，利用於「霜光岸道」取得的玩具箱之鍵打開寶箱，取過皇家玩具(皇家のおもちゃ)。

2.往地圖B點，調查封印「回憶之陽炎」，會自行使用「皇家玩具(皇家のおもちゃ)」，即可過關。



拿取皇家玩具(皇家のおもちゃ)

地圖上有售的新裝備/道具情報

界晶石內：

武器店(武器賣り場)



武器	
ルカムッジ	
5000	

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+136	+123	+115	樹：205

特點：フェルナ初時的基本裝備，攻擊力低，主要靠連續攻擊彌補不離足之處。

屬性能力：無

地圖上會出現的新敵人：

エンキイド(三爪)



對策與對性：

多在沼澤地區出現，從遠處放凍氣攻擊。身處沼澤地區，角色行動會變得極為緩慢，故十分煩人。宜使用突進系PA特擊。



解除封印

第四章

話要：我們終於找到飛燕克。即使我們與亞柏恩費盡唇舌，屢勸下他始終不聽，擅自行動。亞柏恩觀察下，飛燕克似乎身中幻術，我們於是便出發找尋辦法，好讓飛燕克回復清醒。






此章內，能在鬥技場取得的裝備：



鎧甲
ネコ伯爵

非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+11	+8	+6
SP	+78	+65	+45
防禦力	+36	+30	+27
雷耐性	+2	+3	+3
樹耐性	+3	+4	+6
炎耐性	—	+1	+2
凍耐性	+52	+86	+103
抵抗值	+5	+5	+5

屬性：無
附加效果：無

MAP 11 映照太陽之湖(在り日を映す湖)

地圖上有售的的新裝備/道具情報

鞋店[ブーツ賣り場]



鞋
スパイルパット

5000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+11	+9	+6
SP	+83	+69	+48
防禦力	+54	+45	+40
雷耐性	+2	+3	+3
樹耐性	+79	+114	+171
炎耐性	+12	+15	+18
凍耐性	+11	+18	+21
抵抗值	+8	+8	+8

屬性：樹
附加效果：無

首飾店[アクセサリ賣り場]

裝備名稱	斷裂ブレスレット
中譯	
價錢	2200
屬性	無
特點	發放衝擊波，範圍隨等級而擴大。

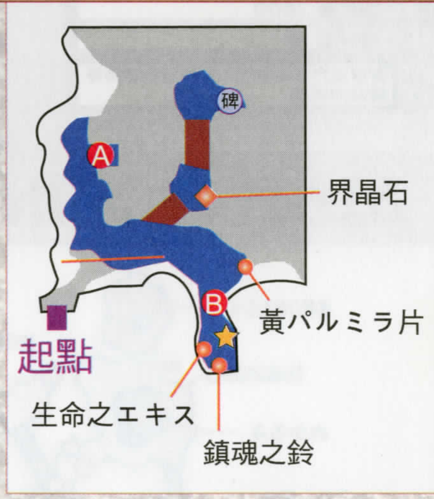
裝備名稱	地衝リング
中譯	
價錢	2500
屬性	無
特點	向前方發動衝擊波，轟飛敵人。

地圖上會出現的新敵人：

剪刀童



特性與對策：
會於指定地點出現，定點待玩家接近；有時候則會突然出現，飛身攻擊玩家。本身不難對付，他本身不大會主動攻擊，除非與玩家非常接近，不然他大部份時間都處於擋格狀態，待玩家攻擊後才馬上施以反擊。玩家遭反擊後並不能擋格，倒算煩人。宜繞向他們背後攻擊，或掂行掂過，不理會他們。



Check Point

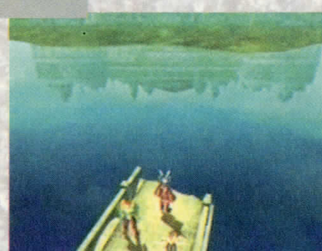
1. 往地圖A點。船泊上，亞柏恩正制止飛燕克自行出航，他提示，要制止飛燕克只有尋找一個「鈴」。

船上，飛燕克不斷想掙脫亞柏恩。
亞柏恩：「來得好。抱歉，請你們去找『鈴』。」
恩雷：「鈴？」
亞柏恩：「是細少的鈴。一定在某個地方。」
恩雷：「知道，我們去找。」
亞柏恩：「盡快。」


亞柏恩在制止飛燕克

2. 往地圖有「碑」字位置，站在前邊橋上，我們發現有一座古城倒築在湖底。之後，我們又再調查旁邊的石碑，精靈出現，圍繞著緋蘭，並引領我們到B點的「防人詰所」。

緋蘭看著湖中城，感到驚訝：「看！湖中像有些東西。」
恩雷：「怎麼了，那個？沉了…嗎？」


湖中城

之後，我們又走到「望殿之石碑」前。緋蘭身邊離奇地泛起一道光茫。
緋蘭：「嘩，一閃一閃的好漂亮。」
恩雷：「這是什麼？像是生物一樣。」
精靈轉而飛向入口旁的洞窟。
緋蘭：「呀，走了。」
精靈似引導我們，我們於是也向山洞出發。

3. 往地圖有「鈴」字位置，以緋蘭開啟寶箱，可取得「鎮魂之鈴」。

「防人詰所」前，得妖精相助，大閘得以開啟。
恩雷：「可是，為何妖精只親近緋蘭？」

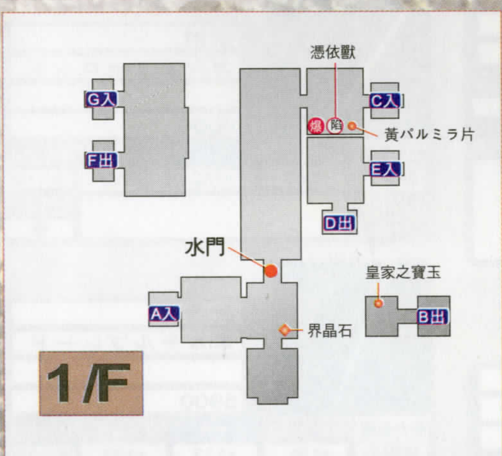
恩雷與我也抱有疑問，即使緋蘭也不知道為何，無謂苦思，我們決定進入洞室，看個究竟。內裡的寶箱中，我們取得應為亞柏恩所需的「鎮魂之鈴」。

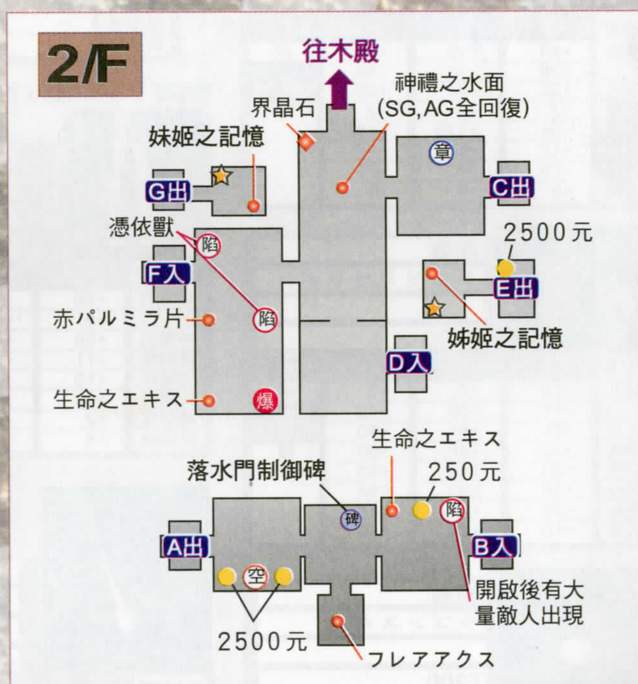
4. 回到地圖A點，我們將「鎮魂之鈴」帶回船泊。

恩雷：「找到鈴了，亞柏恩。」
亞柏恩：「緋蘭，搖響那個鈴。」
緋蘭搖響「鎮魂之鈴」，飛燕克似回復清醒，乏力下倒在船上。
飛燕克：「嗯？甚麼，你們怎麼了？」
緋蘭：「你，甚麼也記不起嗎？氣死了！」
比起飛燕克，我此該比較在意亞柏恩來歷。
「沒什麼，不用在意。來，已可告訴我吧？你知道的。」
亞柏恩：「不用焦急，上船吧。」
一起出航來到湖中心，我開始質問亞柏恩。

緋蘭：「好美麗的宮殿…沉在湖裡嗎…」
亞柏恩：「不，錯了。那只是漂浮在水面的倒影，經已不存在這世界上的幻宮殿。」
緋蘭：「是什麼啊？那進不了去嗎？」
亞柏恩：「能啊。」「若果你會為我們開啟門。」
亞柏恩一手將緋蘭推到湖中。
恩雷怒號：「亞柏恩！」
飛燕克：「幹甚麼！混蛋！」
怒上心頭，我手也要提起劍柄。但湖中突然出現異像，一個漩渦以船底為中心，發出異光捲走我們。我醒來時身處於一個宮殿大堂，而其他人，包括緋蘭，也在我身邊。
各位逐漸清醒。
恩雷：「這裡是…」
亞柏恩：「宮殿之中。我們現在身處影世界。」
緋蘭：「怎麼回事？你幹了什麼？」
亞柏恩搖搖雙手：「不是我啊，開門的是你。」
緋蘭否認：「我什麼也沒幹！」
恩雷：「緋蘭究竟有何力量？」「亞柏恩，你究竟知道緋蘭多少事？」
亞柏恩：「有多少呢。總之，現在先搜尋『巴拉薩』他們吧。」
「不要啊！要我說多少遍才會明白！」
「你才是，不理你！」
宮殿內，我與眾人聽到其餘兩把聲音。
大堂中心，再閃出一對母女影像，飛燕克嚇得後跳。
奇在亞柏恩豪不動容：「是這裡的住客。」「不用那麼怕。」「你們知曉有關『莎加』與『嘉美露』的『雙女神伝說』嗎？」
飛燕克：「難…難道剛才的是雙女神？」「荒謬！數百年的伝說！兩人怎會在生！」
亞柏恩：「當然了，並不在生。」
飛燕克：「難道是幽靈？」
亞柏恩：「喂喂，面發表啊。『修達希望』的稱號可會哭啊。」
飛燕克：「那是哥哥的稱號！不是我的…真是！」「喂，亞柏克！為何要帶我們來這陰森的宮殿！」
亞柏恩：「你們想找『巴拉薩』他們吧？」
飛燕克與亞柏恩糾纏不清，回看緋蘭，她沉默不語，好像有事想表達。
緋蘭：「很相似啊，那年少的公主，好像那孩子…」
恩雷：「那孩子？被巴薩拉們追捕那…」
緋蘭：「為何…」
緋蘭行動怪異，飛燕克開始懷疑，用劍指著緋蘭：「是妳吧！打算與『巴薩拉』聯手將我們一網打盡！」
我未及開口，恩雷已擋在緋蘭面前。
緋蘭：「不知道！我什麼也不知道！」
被質疑，緋蘭獨個兒衝進內堂，飛燕克仍然執著：「我早就覺得怪了！在我們前路中，『巴薩拉』與『雙女神』紛紛出現…在『霧之神殿內』，亦是那小鬼的圈套。」
飛燕克不可理喻，也獨個兒離去。
我亦去找尋恩雷與緋蘭。
亞柏恩：「大家要照顧孩子也不容易呢。先分頭找吧。」
分頭行動下，不一會，我已與恩雷和緋蘭會合，開始尋找方法離開宮殿。

MAP 12 寧靜漂流宮殿(静か漂う宮殿)





地圖上會出現的新敵人：


頑像

特性與對策：

在空中浮游，以身體撞擊玩家。能力極底，不難對付。


鏡魔

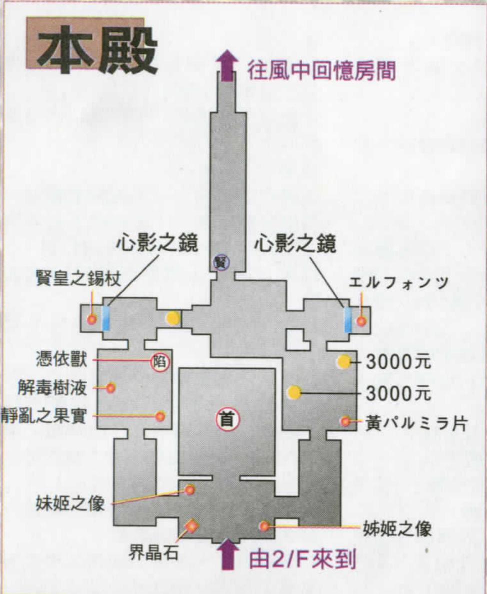
特性與對策：

遍佈在宮殿上所有鏡子之內，看到玩家經過便會採取攻擊。沒有實體，即使玩家攻擊他們亦是途然，應盡快通過區域，或者留意鏡子，在必要時擋格


幽靈

特性與對策：

攻擊力驚人，會在原地轉動身子攻擊。應小心接近，待他們攻擊完畢後才上前斬殺。留意，他們弱點在正面身子的頸巾，擊中後他們才會退後，出現硬直。要是擊中其他部份，他們承受攻擊後馬上反擊。



地圖上有售的的新裝備/道具情報

1/F 界晶石內：鎧甲店[鎧甲賣り場]



鎧
ヴォルトスーツ
3400

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+16	+12	—	雷
SP	+116	+97	—	
防禦力	+24	+20	—	附加效果
雷耐性	+83	+118	—	無
樹耐性	+1	+1	—	
炎耐性	+11	+14	—	
凍耐性	+10	+17	—	
抵抗值	+9	+9	—	



鎧
フレアガーター
4000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+3	+3	+2	炎
SP	+26	+22	+15	
防禦力	+51	+43	+39	附加效果
雷耐性	+12	+17	+18	無
樹耐性	+13	+18	+27	
炎耐性	+52	+66	+79	
凍耐性	+5	+8	+10	
抵抗值	+13	+13	+13	



鎧
アイスガーター
5800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	—	+13	+9	冰
SP	—	+100	+70	
防禦力	—	+25	+23	附加效果
雷耐性	—	+15	+16	無
樹耐性	—	+15	+23	
炎耐性	—	+2	+2	
凍耐性	—	+114	+137	
抵抗值	—	+9	+9	



鎧
ルカムガーター
4200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+15	+12	+8	樹
SP	+110	+92	+64	
防禦力	+26	+22	+20	附加效果
雷耐性	+2	+3	+3	無
樹耐性	+80	+114	+171	
炎耐性	+11	+14	+17	
凍耐性	+11	+18	+22	
抵抗值	+9	+9	+9	

頭盔店[兜賣り場]



頭盔
ニウスニット
3700

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+14	+10	+7	樹
SP	+99	+83	+58	
防禦力	+35	+29	+26	附加效果
雷耐性	+2	+2	+2	無
樹耐性	+84	+120	+180	
炎耐性	+12	+15	+18	
凍耐性	+10	+17	+21	
抵抗值	+8	+8	+8	



頭盔
ジェラミラリボン
3000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+10	+7	+5	無
SP	+72	+60	+42	
防禦力	+81	+67	+60	附加效果
雷耐性	+32	+45	+50	無
樹耐性	+30	+42	+63	
炎耐性	+36	+44	+53	
凍耐性	+28	+46	+55	
抵抗值	+10	+10	+10	



頭盔
ラコンスギア
7200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+14	+11	—	雷
SP	+105	+88	—	
防禦力	+31	+26	—	附加效果
雷耐性	+82	+116	—	無
樹耐性	+1	+1	—	
炎耐性	+12	+14	—	
凍耐性	+11	+18	—	
抵抗值	+8	+8	—	

鞋店[ブーツ賣り場]



鞋
フレアブーツ
3800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+56	+9	+6	無
SP	+91	+76	+53	
防禦力	+56	+47	+42	附加效果
雷耐性	+11	+16	+17	無
樹耐性	+10	+15	+22	
炎耐性	+92	+115	+138	
凍耐性	+2	+2	+3	
抵抗值	+8	+8	+8	



武器
ヴェルヌランサー
4500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+188	—	冰：120
特點				屬性能力
				無

2/F 界晶石內：武器店[武器賣り場]



武器
ガシュリーロッド
6000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+145	+132	+123	火：198
特點				屬性能力
				無



武器
エルテルブレード
5900

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+131	+123	+122	冰：200
特點				屬性能力
				無



武器
ルカムアクス
7800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+219	—	—	樹：80
特點				屬性能力
				無

是次能在地圖上拾到的新特殊裝備



武器				
エルフォンツ				
非賣品				
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+242	+220	+207	無
特點				屬性能力
				無



武器				
フレアアクス				
非賣品				
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+210	—	+182	炎：84
特點				屬性能力
				無

取得方法一、

進入本殿地圖有「首」字點，內裡是一個廣闊大堂。擊倒首腦後開啟寶箱可取得。

牆壁上，掛有雙女神家的巨大油畫，緋蘭又有一些印像。

緋蘭：「這油畫，我好像曾經見過…」「為甚麼…看到這畫，心中又懷念，又痛苦…」

恩雷：「油畫中的大概是皇女們…」

我提出另一疑點：「但與緋蘭沒關係吧？」

「呀！」

我們背後突然有一巨怪，手持巨劍出現。

巨怪：「我們的女神，為何要將我們…」

我們只好迎擊。

首腦：



特性與對策：

行動與反應緩慢，揮劍攻擊需時，攻擊力也不強。只須瘋狂攻擊，不須10秒可將他擊倒。

取得方法二、

往本殿地圖靠右邊的心影之鏡，分別為三名角色穿上一套同一屬性裝備：尤迪能穿上雷屬性裝備、恩雷穿上樹屬性裝備、緋蘭則穿上凍屬性裝備。再上前調查心影之鏡，可從內裡寶箱取得。

Check Point

1.開始時，玩家身處宮殿地下。先經由地圖1/F有「A入」字的昇降機，往2F「A出」去。

宮殿二樓，我們再看到公主『莎加』的影像，她在跟某人說話。

莎加：「真的？」「真的可以嗎？」

「嗯，當然啊。」

聽著另一把聲音，我已知道那男人是妖術師「巴薩拉」。

莎加：「那麼，我幹！我要怎辦？」

巴薩拉：「那…」

影像消失，我們再前進。



莎加的影像

2.開啟一旁房間內的寶箱，取過炎之斧(フレアアクス)。

3.再經由「B入」的昇降機，降回1F「B出」點，取過內裡房間的皇家寶玉(皇家の寶玉)。

4.回到地圖2/F有「碑」字地點，在「落水門制御碑」前使用皇家寶玉，解除1F水門封印。



使用皇家之寶玉

5.回到1/F，通過水門，由C入的昇降機再往地圖2/F去。

越過水神，又再看到雙女神的映像。

嘉美露：「莎加！藏在哪裡了？那是非常珍貴的物件！」

莎加：「不知道啊！為何懷疑我！」

影像消失，我們再前進。



嘉美露與莎加

6.往地圖兩處有「章」字的地方，取過兩顆記章。

姊姬之記章：經由D、E兩點。

妹姬之記章：經由F、G兩點。

找尋記章途中，雙女神的影像分別出現。

莎加：「甚麼啊！我幹了什麼？只是個小小玩笑…」

嘉美露：「那孩子，往哪裡去了，讓人擔心…」

緋蘭：「剛才，好像…我覺得好不可思議。」

恩雷：「果然，那孩子與緋蘭有關嗎？」

「不過，另外一個是誰？知道嗎，緋蘭？」

緋蘭：「不知道…」



拿取姊姬之記章與妹姬之記章

7.回到2F有「章」字的地點，調查。自動使用兩顆記章後，可往本殿去。



使用兩顆記章

8.抵達本殿，先往左邊有「像」字的「妹姬之像」，以裝備冰屬性劍的角色調查(如未有，可從界晶石處購買)，即可打通左邊通道，朝有左邊的心影之鏡去。



妹姬之像

9.鏡前，先後為尤迪能裝備炎之斧(フレアアクス)、恩雷裝上樹屬性的槍，緋蘭裝上冰之劍，再調查鏡子，可從內裡取得賢皇錫杖(賢皇之錫杖)。

10.回到本殿入口，是次為適合角色裝備炎之斧(フレアアクス)，調查「姊姬之像」，可打通右邊通道。



姊姬之像

11.沿右邊通道前進，往有「賢」字的地點去，調查「賢皇之碑」，會自動使用賢皇之錫杖，前方的水池會結成冰，可繼續前進，往風中回憶房間(風かれる思い出の間)。



使用賢皇之錫杖

MAP 13 風中回憶房間 (風かれる思い出の間)



地圖上有售的的新裝備 / 道具情報

界晶石內：

武器店(武器賣り場)



武器	
シャフトデバン	
7500	

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+230	—	—	雷：73
特點				屬性能力
				無

Check Point

1. 記錄後，直接往首腦的房間去，戰勝它後即可過關。

首腦：



特性與對策：

兩頭一冰一火，會吸收所有相關攻擊，故切勿使用炎及凍兩種武器及屬性PA。一開始，它先會放出炎凍氣，然後再上前主動攻擊，此時，可上前迎擊。雙頭牛攻守力，以致耐久力也不高，連續斬擊已可削去它約三份之一體力，不難對付。

不過，雙頭牛每受傷後，都會跳到大堂的橫樑上，從高而下，伺機撲擊玩家。玩家可四處移動，遲過攻擊，又或者可以保持擋格，再施以反擊。

如是者，在多個回合重覆閃避與攻擊，玩家可輕易將之收拾。

2. 進入內堂，可往下一章。

內堂中，我們終於找到「巴薩拉」，他早坐在皇座等待我們，迪克也在一旁。

巴薩拉：「歡迎光臨我們的宮殿。來到這裡，好了不起。」

緋蘭：「你這混帳術師，快為我們解除咒術！」

巴薩拉：「嘿嘿…原來是那樣嗎…妳與莎加產生共鳴。我改變主意了…」

「迪克！」

此時，飛燕克也趕到，推開大門，衝著迪克而來。「我來接你，迪克。跟我一起回『修達』！」



迪克表示沉默。

飛燕克：「大家也在等你啊！你是『修達』的希望。是嘛…跟我回去吧。」

巴薩拉：「嘿，演員到齊了。久違啦，亞柏恩。」

亞柏恩亦來到，在巴薩拉旁邊侍候，手持巨劍向著巴薩拉，巴薩拉漸漸後退到迪克身旁。遺憾地，我們再被他倆逃了。

巴薩拉運起魔法陣，與迪克一起轉移到另一地方，同時間，宮殿亦開始莫明崩潰。

亞柏恩：「不好，傢伙離去，這宮殿實體化的力量也消去了。快走！」

離開宮殿，當晚，我們在野外扎營，休息一晚。

亞柏恩：「我以前曾經受僱於他們。你們認知『被忘卻之谷』嗎？那裡盛產Plamyra碎片，不過，他們的真目的其實是沉睡在谷內的『Plamyra木偶』。」「利用木偶，再加上人類的靈魂，誕生出無比威力，是古代最霸道的兵器。」那裡，巴薩拉讓沉睡著的木偶甦醒。可是，木偶力量遠超於他能力，木偶失控了。」我好容易才制止了攻擊，但木偶吸掉了迪克的靈魂逃走。因此，迪克的迷惘消失了。現在的他，只抱有恐佈的恐佈信念。」「首且，木偶得到解放同時，異形成群出擊，那就是『災禍之夜的真相』。」「我與迪克搵拼了命也未能制止，迪克的左腕就在那時被廢。他為『修達』與『蒙亞』之間的戰爭感到迷惘，甚至打算以最強兵器一口氣結束戰爭。」「說到底，曾經有一個國家因此被毀，所以便與『巴薩拉』聯手。」「緋蘭，我只知道妳的靈魂與「Plamyra木偶」共鳴。我先前也半信半疑，但妳開啟宮殿大門後，我可以肯定。」「方才的，是被Plamyra木偶吸去靈魂的『莎加』與『嘉美露』，雙女神。照現在情形，她們必定會再度失控，只好打倒她。」

恩雷：「可是… 錯只在巴薩拉啊。」

現實殘酷，我只能在無辦法中作出取捨。「如果無辦法，我會打倒她。如果有不滿，就此分別吧？」

見我決斷，恩雷和緋蘭也在無奈跟來。

亞柏恩：「『莎加』她應該在故祖國。」

想到某件事，我決定訣別飛燕克與亞柏恩。「知道，之後我們自己會去。」

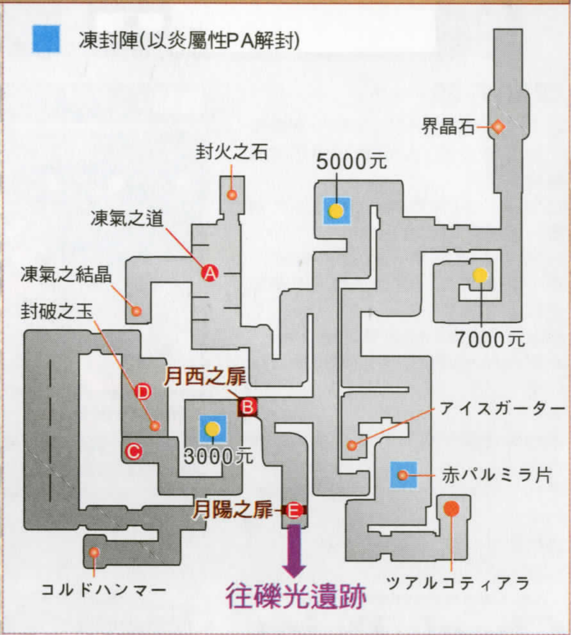
看來亞柏恩也知道我主意，飛燕克雖然不願，亦被他拖著離去。

他們離去後，恩雷也質疑我主意，其實還不是為了緋蘭，多說反而令人生厭，我只著他好好休息。

第二天，我們再度出發，追尋「巴薩拉」和「迪克」。

第五章

MAP 14 細霜遺跡 (細やかに霜つく遺跡)



地圖上會出現的新敵人：



特性與對策：

手持長槍，揮動幅度極廣，攻擊力強極，足以一擊必殺。弱點是炎，宜使用遠距離PA攻擊，或待他攻擊後方好接近。雖然懂得擋格，但即使被擋後亦應不停攻擊，他揮動攻擊需時，應在他攻擊未觸及玩家時截停他。



特性與對策：

在寶箱作餌，出奇不意吸走玩家。會噴出毒氣，又或扭動身體撞擊玩家。由於食人花不能移動，只要小心接近，埋身後可輕易收拾他。

青蛙



特性與對策：

利用長舌攻擊，攻擊力亦足以一擊必殺。幸好攻擊範圍不遠，所以可以中距離時以方向式連續攻擊將他打走，再追打他，直至死亡為止。不過，如敵人以群體出現，須非常小心，確定一次攻擊能同時擊中幾名敵人，並不會被其他敵人偷襲才好攻擊，不然必死無疑。

冰龍



特性與對策：

地圖上遭到冰封，玩家可使用炎屬性PA為它們解封，解決它們。會使用凍氣與爪攻擊，本身攻擊力不強，不難對付。

該章中，能在鬥技場取得的裝備：



鎧
伯爵スーツ

非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+8	+8	+5	無
SP	+65	+65	+45	
防禦力	+30	+30	+27	附加效果
雷耐性	+3	+3	+3	無
樹耐性	+4	+4	+6	
炎耐性	+1	+1	+1	
凍耐性	+86	+86	+104	
抵抗值	+5	+5	+5	

地圖上有售的的新裝備 / 道具情報

界晶石內：

武器店[武器賣り場]



武器
ベルティスピア

3800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+213	—	無
特點				屬性能力
				無

鎧甲店[鎧甲賣り場]



鎧
アルテマスーツ
22500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+32	+25	+17	無
SP	+232	+194	+135	
防禦力	+123	+103	+93	附加效果
雷耐性	+19	+28	+30	SG 回復
樹耐性	+19	+28	+42	
炎耐性	+20	+25	+30	
凍耐性	+16	+27	+32	
抵抗值	+18	+18	+18	

頭盔店[兜賣り場]



頭盔
ファジルターバン

3200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+14	+11	+7	無
SP	+102	+85	+59	
防禦力	+33	+28	+25	附加效果
雷耐性	+11	+16	+17	無
樹耐性	+11	+17	+26	
炎耐性	+92	+116	+139	
凍耐性	+1	+2	+2	
抵抗值	+8	+8	+8	



頭盔
ツアルコティアラ

3100

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	—	+11	+7	無
SP	—	+87	+61	
防禦力	—	+27	+24	附加效果
雷耐性	—	+16	+17	無
樹耐性	—	+15	+23	
炎耐性	—	+3	+4	
凍耐性	—	+114	+136	
抵抗值	—	+9	+8	



頭盔
アルテマフェイス

10000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+16	+13	+9	無
SP	+120	+100	+70	
防禦力	+134	+112	+101	附加效果
雷耐性	+20	+29	+31	SG 回復
樹耐性	+18	+27	+40	
炎耐性	+24	+31	+37	
凍耐性	+16	+28	+33	
抵抗值	+16	+16	+16	

鞋店[ブーツ賣り場]



鞋
アルテマブーツ

9200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	屬性
攻擊力	+18	+13	+9	無
SP	+126	+105	+73	
防禦力	+126	+105	+95	附加效果
雷耐性	+18	+27	+29	SG 回復
樹耐性	+18	+27	+40	
炎耐性	+20	+26	+31	
凍耐性	+16	+28	+33	
抵抗值	+16	+16	+16	

是次能在地圖上拾到的新特殊裝備



武器
コルドバハンマー

非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+225	+211	凍：73
特點				屬性能力
				SG 吸收







Check Point

1.先往位於地圖「A」點的冰氣之道。留意進入後會不斷扣取體力，請盡快取過內裡寶箱的「封火之石」。又或者玩家可先走以火屬性PA攻擊洞窟一旁的凍氣水晶(凍氣の水晶)，解除冰封，避免被扣除SG。



凍氣之道


像這樣解除凍氣與地圖上的凍封陣

2.往地圖「B」點，調查「月西之扉」。自動使用「封火之石」後，可繼續前進。



使用封火之石

3.接著往地圖C點。調查後，其餘兩名角色被牆壁後的敵人捉走，接著往「D」點房間去，可找回被捉去的同伴，全數擊倒內裡的敵人後會有寶箱出現，內裡可取得「封破之玉」。

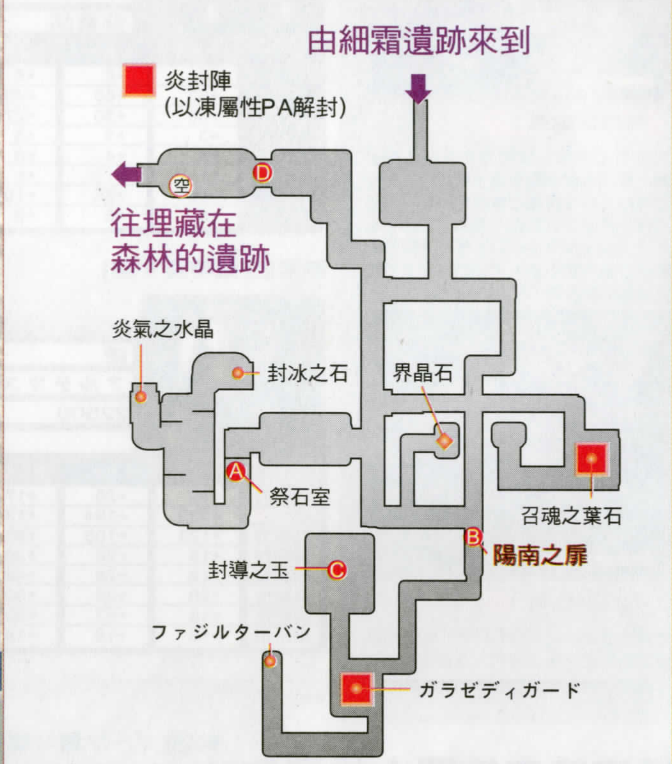


開啟寶箱時，遭到埋伏


擊倒所有食人花，寶箱便會出現

4.往地圖「E」點的月陽之扉，調查下使用「封破之玉」，可往礫光遺跡(ほのかに燈る遺跡)。

MAP 15 礫光遺跡 (ほのかに燈る遺跡)



地圖上會出現的新敵人：

麒麟



特性與對策：

炎屬性，故害怕凍屬性攻擊。攻擊時會撲擊玩家，攻擊力頗強。在版圖上，只會以個體出擊，身形龐大加上反應遲鈍，只要從速攻擊，甚至置諸不理離去也不是大問題。

炎蔓膝



特性與對策：

會於牆壁底的縫隙悄悄出現，偷偷攻擊玩家。此怪沒有實體，玩家只能選擇逃走或擋格。若果玩家正與麒麟獸糾纏，往往會被它成功偷襲。勸各讀者戰麒麟時要速戰速決，並留意身邊情況。

火鳳凰



特性與對策：

在半空中飛翔，放出炎攻擊。攻擊力與騰空力不高，以一貫攻擊法已應付有餘。

是次能在地圖上拾到的新特殊裝備



鎧
ガラゼディガード

非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+11	+8	+5
SP	+76	+63	+44
防禦力	+40	+33	+30
雷耐性	+2	+3	+3
樹耐性	+2	+2	+3
炎耐性	+69	+87	+105
凍耐性	+3	+5	+6
抵抗值	+5	+5	+5

屬性：炎
附加效果：無

取得方法：

見地圖。越過B點的陽南之扉後，解開內裡的炎封陣，從內裡寶箱可取得。

Check Point

1.往地圖A點，進入「祭石室」。留意，進入後會SG會逐漸減少。取過內裡寶箱的「封冰之石」可離開。或者，玩家亦可以冰屬性PA攻擊一旁的炎氣之水晶，消除道路上的火炎才再前進，免被削除PA。

2.往地圖「B」點的陽南之扉，調查後使用「封冰之石」，大門開啟，可繼續前進。

3.往地圖「C」點房間。先為角色分別裝上斧、槍和劍三種武器。再以持有相同武器的角色調查石像，光線封印會消失，從寶箱中可取得「封導之玉」。


以持有相同武器的角色調查石像

4.最後回到入口右側的「D」點，調查下會自動使用「封導之玉」，可進入下一個區域「埋藏在森林的遺跡(森に埋れた遺跡)」。

MAP 16 埋藏在森林的遺跡(森に埋れた遺跡)



地圖上有售的的新裝備/道具情報

界晶石內：

武器店[武器賣り場]



武器				
飛燕				
6400				
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+273	+248	+233	無
特點				屬性能力
				無

首腦：



特性與對策：

莎加懂得加喚出魔獸，並懂得瞬間移動，且有兩種攻擊模式。
一是在身影凝造有攻擊效果的保護牆，然後以寒冰射擊玩家。
二是以強勁光球攻擊，能一擊必殺。
召喚魔獸只是掩護莎加的雜魚角色，它行動緩慢，沒有多大攻效，所以玩家可專心攻擊莎加。
莎加攻擊力強勁，玩家首要設法接近莎加，小心移動及擋格吧。
當接近莎加後，勝利已經是囊中之物。教大家一個公式，各位都知道每位角色在第二或第三記攻擊後能將對手轟到地上吧？對付莎加亦然，將莎加轟倒地上後，玩家照樣可以追打，亦同樣會出現硬直，簡單地重覆攻擊，她已無還手之力。
即使途中失手，未能令莎加倒地，在她解除硬直之前，玩家亦有足夠時間再攻擊。換言之，接近後，只要玩家攻擊不落空，莎加再逃不出玩家掌心。
最後一提，切勿使用凍屬性攻擊，只會被莎加吸受，替她補充體力。


最佳方法：待她倒地後不停追打

Check Point

1.直接進入內堂，擊倒首腦即可過關。

進入內堂，莎加在祭台上，對我們充滿敵意。
恩雷：「停手，莎加。我們不是敵人。」
遺憾莎加已失去理性。
「無用的，恩雷。她已無去理性。」
戰鬥隨即開始。



無辦法之下，我們無奈殺死莎加，緋蘭傷感地抱著莎加。
恩雷：「尤迪能，真的…這樣就好嗎？」
明知道有問題，但我只有答是安慰恩雷與緋蘭。
恩雷：「沒有其他方法嗎？」
「方法嗎…有的話你教我。」
緋蘭：「綿毛…」「我看到綿毛草原。白色的綿毛在飛舞…為何…」

時候不早，先離開遺跡，我與恩雷和緋蘭三位在一個平原上扎營休息。緋蘭再開始先之的一番話。
緋蘭：「莎加靈魂消失時…我看到綿毛草原。莎加在寂寞時去的地方…莎加甚麼時候都很寂寞，親人都不了解她。她們兩姊妹關係很差…不過呢，莎加其實很希望跟加美露融洽相處，所以才會惡作劇引起她主意。」
我又醒起：「加美露好像說莎加收起甚麼似的…」
緋蘭：「不知道…但那是加美露的寶物…本來打算立上就還的 可是莎加打碎了…加美露真的動怒，很悲傷地責備莎加…莎加不知道要怎麼辦，那時候，那傢伙來了。」
我很疑問：「300 多年前的話，那不會是『巴薩拉』吧…」
緋蘭：「大概是與『巴薩拉』一樣的咒術師。說有辦法修好寶物…所以莎加便獻出靈魂成為 Plamyra 木偶。」
恩雷：「單單為了那樣毀滅了國家？」
緋蘭：「不是啊。莎加無論怎樣也想修好寶物。」
聽到這裡，我也開始同情莎加。殺了莎加雖然可憐，但始終無法子。
「如果不制止她，再會重蹈覆轍吧？」
恩雷：「也是呢…說回來，緋蘭，妳知道另一名公主的下落嗎？」
緋蘭：「嗯…有一點兒…感覺到他們在附近。」
「是嗎。『巴薩拉』很可能也在那裡。今天先休息吧。」

緋蘭是對的，第二個朝早，從下一個事件後知道，加美露、巴薩拉和迪克三個人正在附近一個大瀑布附近。
瀑布前，加美露和迪克也感到事情有異樣，上前質問巴薩拉。
迪克：「…莎加死了。計劃亂了，提早實行計劃吧。雖然不能啟動『雙女神』機能，加美露，妳知道程序吧？削減『修達』與『蒙亞』軍力，結束戰鬥…」
加美露：「我拒絕…我被你們利用夠了。甚麼『修達』，甚麼『蒙亞』，都滅亡好了！」
巴薩拉：「木偶竟然有意見？加美露，妳絕不能違抗我。迪克，你亦然。」
巴薩拉出言不遜，迪克感到屈辱，作勢提劍：「甚麼！」
巴薩拉：「喂喂，現在不是內鬨時候。他們來了。」

以上事情發生時，我們亦正邁向昇空之大瀧。

第六章

該章中，能在鬥技場取得的裝備：



武器				
ピコピコハンマ				
非賣品				
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+229	+214	+195	無
特點				屬性能力
				無

地圖上會出現的新敵人：



特性與對策：

群居於山洞中，集體攻擊玩家。甚難擊中，唯有以射擊系PA還擊，奉勸逃走為上。

MAP 17 昇空之大瀧





特性與對策：

初時會伏在地下，接而升空，飛翔中作出轟炸，或撲擊玩家。無論伏下或飛翔途中，都很難成功擊中水蟑螂，最佳時候在於它升空中途，向它施以水平攻擊。如果萬一被它升空，還是不要與他糾纏為妙。從中離開方為上策。



特性與對策：

寄居於瀑布底的湖內，當玩家經過時，會出奇不意偷襲。攻擊力頗高，玩家只可以四周圍躲避，或以射擊系PA還擊。

見地圖及內文。

HOW TO WIN

是次能在地圖上拾到的新裝備



武器
ジュクアクス

非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+445	—	—	無

特點：

屬性能力：無

Check Point

1. 先往A點沿箭咀方向掉到其中一個斷層，有一寶箱，可取得ジュークアクス。

2. 接著往「B」點，以裝備上ジュークアクス角色調查「鬥斧之戰士像」，出口的封印門得以開啟，可往下一個區域去。

註：如沒有裝備ジュークアクス而調查「B」的「鬥斧之戰士像」，則會回到「C」點。



從這個洞倒到下邊，拿取ジュークアクス

地圖上有售的的新裝備 / 道具情報

界晶石內：

鎧甲店[鎧甲賣り場]



鎧
パルディオガード

10800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+34	+26	+18
SP	+246	+205	+143
防禦力	+172	+144	+130
雷耐性	+9	+13	+14
樹耐性	+7	+11	+16
炎耐性	+9	+12	+14
凍耐性	+7	+13	+15
抵抗值	+7	+7	+7

屬性：無

附加效果：

頭盔店[兜賣り場]



頭盔
パルディヘルム

7500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+19	+14	+9
SP	+134	+112	+78
防禦力	+172	+143	+129
雷耐性	+8	+12	+13
樹耐性	+9	+13	+19
炎耐性	+11	+14	+17
凍耐性	+7	+12	+14
抵抗值	+6	+6	+6

屬性：無

附加效果：

MAP 19 與霧浮游之魂地 (霧と浮ぶ魂場)

Check Point

1. 直接進入「殉魂之扉」即可，會遇上事件，分隊行動。

內堂裡，我們再遇上亞柏恩和飛燕克，他們似乎有麻煩。

◆飛燕克的手被大堂中心的光球吸著，動彈不得。

恩雷：「你們在這裡幹什麼？」

亞柏恩：「受雇主命令，在找尋迪克啊。」

恩雷：「飛燕克，你又怎麼了？」

我感覺飛燕克好像有難言之隱，他只垂著頭，而亞柏恩卻在一旁哄笑。

飛燕克：「不許笑，混蛋！」

亞柏恩：「忍不了啊。看，這傢伙的手。但不要碰啊，要不然你會像他一樣。」

MAP 18 瀧裏之鐘乳洞



地圖上會出現的新敵人：



特性與對策：

口吐電刃攻擊玩家，攻擊頻率高，攻擊力驚人，能一擊必殺，極之麻煩。絕不用正面突攻，應該繞到它後邊偷襲，不然會被它轟開。有時候，它會倚靠牆壁不斷攻擊，這情形下可謂無從入手，最好辦法當然是以PA 從遠程攻擊，如果PA耗盡，則唯有一邊擋格一邊接近，伺機攻擊，並無他法。



特性與對策：

手持大刀斬擊玩家。大蒼蠅速度與靈活不足，攻擊速度也慢，可直接正攻，不難收拾。

Check Point

1. 先往A點，進入內裡的輝祈洞。

2. 輝祈洞內，先踏上獻祈之拜台，祭台前的四炬燭台會熄滅。

3. 請見圖，順次序以炎系PA點燃：

一、1及2的燭台，祭台有寶箱出現，可取得「綠黃之輝光石」；

二、3及4的燭，可取得「赤青之輝光石」。

4. 往地圖：

一、「B」點，調查輝光石之扉，嵌上「綠黃之輝光石」後，便可進入，從中取得「影之杯」。

二、「C」點，調查輝青石之扉，嵌上「綠青之輝光石」後，便可進入，從中取得「光之杯」。

5. 往地圖「D」點，調查兩尊石像，裝上「光之杯」和「影之杯」後，穿過「幻燈之街之扉(幻燈の街への扉)」可往下一個區域。

穿過扉，一路上，可看到一些木偶的殘骸，我們猜想，加美露就在內裡。

鞋店[具足賣り場]



鞋
パルディブーツ

6500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+19	+14	+10
SP	+135	+113	+79
防禦力	+176	+146	+131
雷耐性	+9	+13	+15
樹耐性	+9	+12	+18
炎耐性	+10	+12	+14
凍耐性	+9	+14	+17
抵抗值	+7	+7	+17

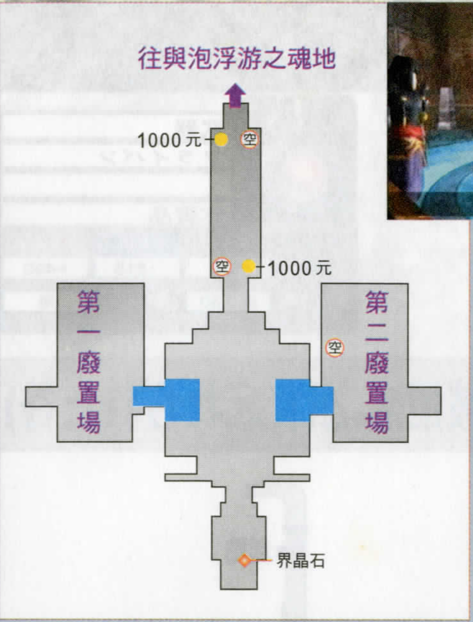
屬性：無

附加效果：



使用光之杯及影之杯

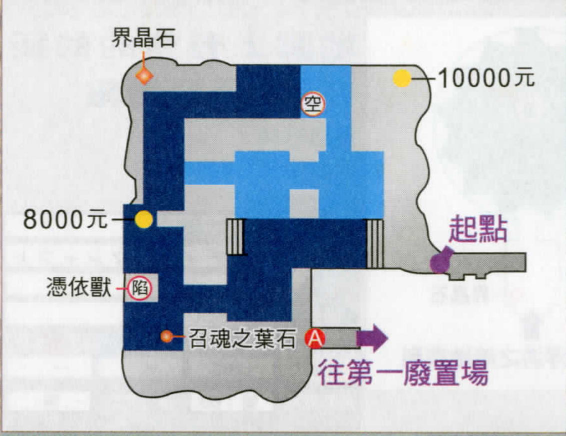
裝備類型 名稱 價錢 能力影響/裝備配





飛燕克：「我只想拿取鑰匙罷了！」
亞柏恩：「我們一般用輕率去形容那行徑。」「要怎麼辦呢，再這樣可會被吸掉靈魂而死。」
飛燕克：「要是你知道，怎麼不告訴我！」
也不能見飛燕克死不救，我決定幫忙。
亞柏恩指著大堂左右高台上四個水晶球：「要同時破壞那四個水晶球，這裝置便會停。大概呢…」
飛燕克：「你的話怎麼那樣暖昧！」
亞柏恩：「無辦法，我也不肯定。」
恩雷：「不試試尚不知道吧。撇除飛燕克剛好有四個人，行的。」
亞柏恩：「我與尤迪能往右，你們往左。」
恩雷：「知道，緋蘭，好嗎？」
緋蘭有點兒不願：「無辦法呢。」
飛燕克：「關係人命啊，給我認真幹！」
亞柏恩：「先到達的等齊人才行動。好，之後見吧。」
於是乎，我與亞柏恩朝左邊的水晶球出發，與恩雷和緋蘭分頭行事。

MAP 20 靜止的燈街 (とどまる燈りの街)



地圖上會出現的新敵人：

Check Point

1. 往A點去，進入「第一廢棄場」。

2. 擊倒內裡首腦，進入「浮魂之扉」，接著轉用「恩雷」與「緋蘭」一方



特性與對策：

行動緩慢，但會放出極廣範圍鐳射攻擊，頗強，如遇上群體木偶會很棘手。不過木偶HP不高，以尤迪能的攻擊力，兩三擊已可消滅之，小心擋格也不難應付。

首腦：



特性與對策：

分為雙手與主體三個部份。雙手主要作為掩護，不斷在場中移動，拍打，或抓起玩家，削減玩家SG。如被抓著，玩家須不斷拍打方向鍵，掙脫巨手，也可以利用亞柏恩的PA攻擊，令巨手鬆脫。即使擊倒巨手，主體會在轉瞬間令它復活，故應集中攻擊主體。主體的攻擊力不強，攻擊不外乎利用樹根攻擊就近角色，或以光球從遠處攻擊，只要小心，不被巨手抓著，不用一會兒就能消滅她。

MAP 21 迷惘的燈街 (さまよう燈り街)



Check Point

1. 往地圖「A」點，進入「第二廢置場」。

2. 入內，擊倒所有敵人，進入「浮魂之扉」，與同伴重新會合。

下層，飛燕克與鑰匙同時得到解放。我們亦回到下層去，回復自由是好，但飛燕克亦被水晶球彈開，痛得站不起來。刻不容緩，亞柏恩將「生成場之解封」交給我們，著我們先行。

3. 調查「還魂之扉」，一直前行，進入「生成場前室」，可往下一個地區。



同時來到水晶球旁，亞柏恩號令下，同聲打破水晶球。

是次能在地圖上拾到的新裝備



武器				
チェルトーサファング				
非賣品				
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	—	+244	樹：102
特點				屬性能力
				無

MAP 22 與泡消失之魂地(泡と消える魂の場)



地圖上有售的的新裝備／道具情報

界晶石內：

武器店[武器賣り場]



武器			
ディディマシャフト			
6500			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+263	—	—
附加效果	雷：63	屬性能力	無



武器			
ビヴロスアクス			
9500			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
附加效果	無	屬性能力	無

Check Point

1. 進入「生成場」，打倒加美露後，可往下一個地區。

生死場內，加美露已完全被巴薩拉控制。
緋蘭依然嘗試遊說：「加美露，我們不是來跟你戰鬥。」
我知道事情已陷入絕地：「別白費心機，緋蘭。看看她，她並不明白妳的說話。」
「哈哈！虧你們能來到這裡！」
緋蘭：「巴薩拉！快出來！」
四處張望找尋巴薩拉，但也不看見他的蹤影，在我們分心的時候，加美露展開攻擊。
緋蘭：「加美露，停手！」
巴薩拉：「無用啊，她是我的木偶…加美露的意識不再存在！」
無可奈何，我們唯有應戰，結束雙女神傳說。

首腦：



擊倒加美露後，她清醒過起，回復意識，令我們更加難受。
加美露已奄奄一息，緋蘭蹲在旁邊，懞朧中將她看成了莎加。
嘉美露：「莎加…對不起呢…莎加…又救不了妳…」
緋蘭：「莎加，我不…」
恩雷輕輕拍緋蘭肩膊，輕輕搖頭，緋蘭也明白恩雷用意，不再作聲，陪伴加美露。

特性與對策：

加美露最大特性，在於她每作出一個行動後會立即作出瞬間移動，移到玩家背後出現，啟動有攻擊力的防護牆後再施以攻擊，不斷重覆。而她行動一共有三：
與玩家在近距時，會發放強力光波刀，攻擊力足以一擊必殺。
與玩家距離較遠時，會使用中距範圍性火球攻擊，攻擊力亦可一擊必殺。
最後一種攻擊乃隨機出現，加美露會召喚一旁的木偶，牽制玩家。
論最佳攻擊時機，一定是在第二種行動的時候。即是加美露使出疏疏落落的火炎球攻擊時。故此，玩家應在加美露作瞬間移動時盡量拉遠距離，引她使出該攻擊。使用火炎球時她先會升空，玩家要在此時接近，她落下時處於完全無防備狀態，此時可任意攻擊，建議使用尤迪能，因他攻擊力強，又可作三段攻擊。但攻擊時要小心，別觸碰到火炎球。
此外，還有另一時候可以擊中加美露，不過比較危險。在加美露瞬間移動後，保護牆啟動同時，其實玩家也可擊中加美露，中招後她會再度作出瞬間移動，但玩家也會被震開，受傷。並且，若果攻擊落空，很有可能會被她的光波一擊殺死。
還有，加美露的召喚木偶沒有大用處，但有時候會纏著玩家，最先好殺死木偶再攻擊加美露。
最後一提，切勿使用炎屬性攻擊，只會被加美露吸受，替她補充體力。

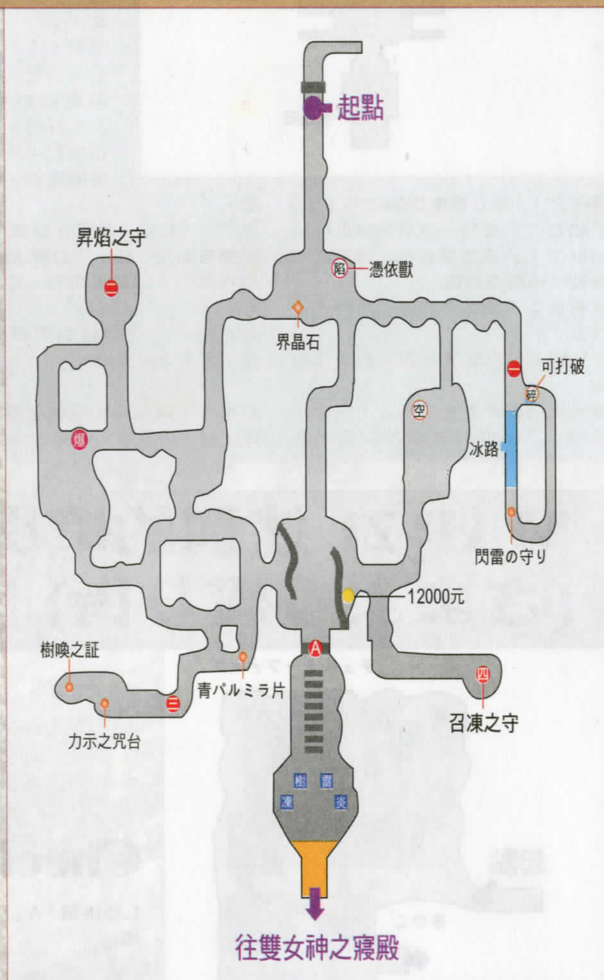
第七章

該章中，能在鬥技場取得的裝備：



武器			
フライパン			
非賣品			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+570	+518	+490
附加效果	炎：30	屬性能力	無

MAP 23 被遺忘之谷(忘れられた谷)



加美露：「對不起，我知道了…你一直很寂寞…好希望融洽相處…我卻綁起臉孔…只傷害你…對不起，莎加…我的妹妹…」
◆加美露再沒有動，無言中，我也帶恩雷和緋蘭離開，在當晚扎營休息。
緋蘭感到很苦惱：「加美露為何當我是『莎加』？我與莎加擁有相同記憶，也看見莎加看到的光景。我究竟是誰…」
無法解釋，我不想緋蘭再痛苦，只好命令她先休息，而恩雷，終於明白我的用意。
恩雷：「尤迪能，因此你才決定訣別亞柏恩和飛燕克吧？害怕知道真相後，緋蘭會傷心…所以…」
「你也快睡。」
恩雷說對，我確是擔心緋蘭。已不用再解釋，了解我的只有恩雷，事情即將了結，下一個目的地中將展開最後一戰。翠日清早，經過養精促銳，我們往最後一個地區出發。

地圖上會出現的新敵人：



特性與對策：

單手執刀，以光波刀，或揮動自身攻擊。攻擊繁率低，玩家不難埋身。手刀怪防禦力與體力也高，可能需要好一段時間才能收拾它。



特性與對策：

遠處以落雷攻擊，接近時則會伸劍刺玩家。體力，防禦力及攻擊力也不高，可輕易對付。



特性與對策：

伏在地上，以身體撞擊玩家。各項能力值也底，以一般打法已應付有餘。

地圖上有售的的新裝備／道具情報

界晶石內：

武器店[武器賣り場]



武器			
リアセルサイス			
10000			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+327	—	—
附加效果	無	屬性能力	無

頭盔店[兜賣り場]



頭盔			
ババリヘルム			
7300			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+23	+18	+12
SP	+169	+141	+98
防禦力	+142	+119	+107
雷耐性	+11	+16	+17
樹耐性	+13	+19	+28
炎耐性	+13	+17	+20
凍耐性	+10	+17	+20
抵抗值	+5	+5	+5
屬性	無	附加效果	無

鎧甲店[兜賣り場]



鎧甲			
ガルダンガーター			
11500			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+40	+30	+20
SP	+285	+238	+166
防禦力	+144	+120	+108
雷耐性	+4	+7	+7
樹耐性	+5	+8	+12
炎耐性	+34	+43	+51
凍耐性	+4	+8	+9
抵抗值	+3	+3	+3
屬性	炎	附加效果	無

該章中，能在鬥技場取得的裝備：



武器			
フライパン			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	—	+188	—
附加效果	凍：120	屬性能力	無

鞋店[兜賣り場]



鞋店			
シサーズパッド			
4800			
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ
攻擊力	+23	+18	+12
SP	+165	+138	+96
防禦力	+146	+122	+110
雷耐性	+11	+17	+18
樹耐性	+11	+16	+24
炎耐性	+14	+18	+21
凍耐性	+11	+19	+22
抵抗值	+8	+8	+8
屬性	無	附加效果	無

是次能在地圖上拾到的新裝備

裝備名稱	閃雷之守り
中譯	
價錢	非賣品
屬性	雷
特點	發放雷球攻擊，雷球體積隨首飾等級增長。

進入地圖右邊有「一」字的回旋處，直接越過冰塊，或打破一旁石壁，再開啟寶箱可取得。

裝備名稱	樹喚之証
中譯	
價錢	非賣品
屬性	樹
特點	向前方發放樹根攻擊敵人。

進入地圖左下角有「三」字地區，踏上力示之咒台，前方祭台內的浮游球會升起，以至少兩名角色發放連貫的射擊系PA攻擊。如成功，隔開寶箱的光壁消失，可從中取得。

裝備名稱	召凍之連石
中譯	
價錢	非賣品
屬性	凍
特點	利用冰柱攻擊敵人，冰柱數目隨首飾等級增加。

往地圖左側有「二」字地點，分別為三名角色穿上全套凍、炎和樹裝備，環繞寶箱的保護牆便會消失，即可取得。

裝備名稱	昇焰之守り
中譯	
價錢	非賣品
屬性	炎
特點	向前方發動炎柱攻擊，攻擊力及範圍隨首飾等級遞增。

往地圖左側有「二」字地點，分別為三名角色穿上全套凍、炎和樹裝備，環繞寶箱的保護牆便會消失，即可取得。



Check Point

1.往「A」點，進入忘谷之門。

2.走上樓梯，廣場上有四尊「昇天之女神像」。攻擊各尊女神像，各女神像的翅旁均會翻開，請依地圖字樣以PA必殺技攻擊，解開四尊女神像的封印：

註：留意，PA須成功擊中女神像結晶

◆以適當PA攻擊女神胸前水晶

3.往「雙女神之寢殿」去，進入下一個區域。



GAME PLAYERS GAME・DATA

製造商：	SEGA
開發商：	SONICTEAM
發售日期：	發售中（6月23日）
價格：	5800日圓
記憶：	18 BLOCK"MAIN MEMORY 52 BLOCK"CHAO FILE 128"VISIUAL MEMORY MINI GAME

Wanna

SONIC THE HEDGEHOG

Stage：04 Metal Harbor 逃出軍方基地！

由於要應付的敵人（好打）有限，所以總括來說Metal Harbor主要要求的，是完成的速度和RING的數目，至於關鍵便是最後的火箭發射台，至於發射台一共有兩個登機處，不過在一般情況下，SONIC根本沒有足夠的時間登上第二個登機處，那麼到底有甚麼辦法？其實只要在到達火箭發射台之前，刻意避開第一和第二個POINT MAKER，令到RING的數目維持於八十至八十九個的狀態，然後穿過火箭發射台前的第三個POINT MAKER，便可以取得用來加速的道具「HIGH SPEED」，那麼SONIC便可以有足夠的時間到達第二個登機處。

RANK	SCORE
A	OVER 20000
B	OVER 18000
C	OVER 16000
D	OVER 14000
E	BELOW 14000

另外，在Metal Harbor中，SONIC更會取得第一件LEVEL UP ITEM「LIGHT SHOES」，對於日後要收集全部的RING有著不可或缺的作用，至於使用的方法非常簡單，只要處於RING附近的位置，畫面右上角的ACTION WINDOW便會出現「LIGHT DASH」（ライトダッシュ）的字樣，然後再按B掣，SONIC便會自動向RING的方向進發，直至面前再沒有任何RING為止。





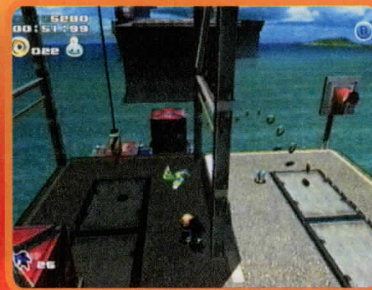


裝備了LEVEL UP ITEM「LIGHT SHOES」後，便可以在這裏使用「LIGHT DASH」，取得TECHNIC POINT增加分數（評級）

救出在上層和彈簧前的水管內的小動物







除了可以選擇通過POINT MAKER之外，也可以使用LIGHT DASH直達空母前的平台，也可以順道破壞「CHAO CONTAINER」

在擊落第四架戰機後，只要再向左下角使用HOMING ATTACK，便可以取得1UP

連安全帽下也會隱藏了小動物





在空母的左邊甲板上，有為數四架的戰機，只要使用HOMING ATTACK，由低至高把他們逐一擊落，便可以順道取得1UP

使用LIGHT DASH或火箭離開了空母後，各位必須靠路的左邊前進，切忌與POINT MAKER發生接觸……



be a HERO?







留意斜台對岸左邊的油庫頂部也有一頭小動物

只要之前沒有穿過任何POINT MAKER情況下，穿過火箭發射台前的POINT MAKER，便可以獲得HIGH SPEED

在第一個登機處的右邊，有為數五架的戰機，只要使用HOMING ATTACK前進，便可以進入另一個登機處

Stage：05 Green Forest八分鐘內逃出小島！

版圖雖然遼闊，而且隱藏的路線也十分之多，但其實大部份也有跡可尋，只要細心觀察的話可不會漏網，所以取得第二件LEVEL UP ITEM「太古之光」，便成為了Green Forest最重要的項目。









穿過POINT MAKER後，只要使用「LIGHT DASH」，然後全力扭向右上角，便可以獲得TECHNIC POINT增加分數

用樹藤攀上另一顆樹後，除了可以選擇本來的路線之外，也可以跳入樹的底部，用彈簧和樹藤避開本來路線的敵人

sonic the hedgehog

BOSS STAGE-5







穿過了第三個POINT MAKER後，在輸送帶地段終點的下層也埋藏了屬於RING的道具瓶

用彈簧攀上另一浮空的草地後，除了可以選擇本來的路線之外，也可以向機械人背後的方向進發

雖然能力上幾近一樣，但比起BIG FOOT，SHADOW可謂更容易應付，基本上只要跳起瞄準地上的他使用HOMING ATTACK便可以，不過由於他也會使用HOMING ATTACK，所以要是他已經在半空中，那麼就不要硬碰硬，應該設法避開和走到一個安全的位置，待他著地後，才狠狠地向他施以痛擊。







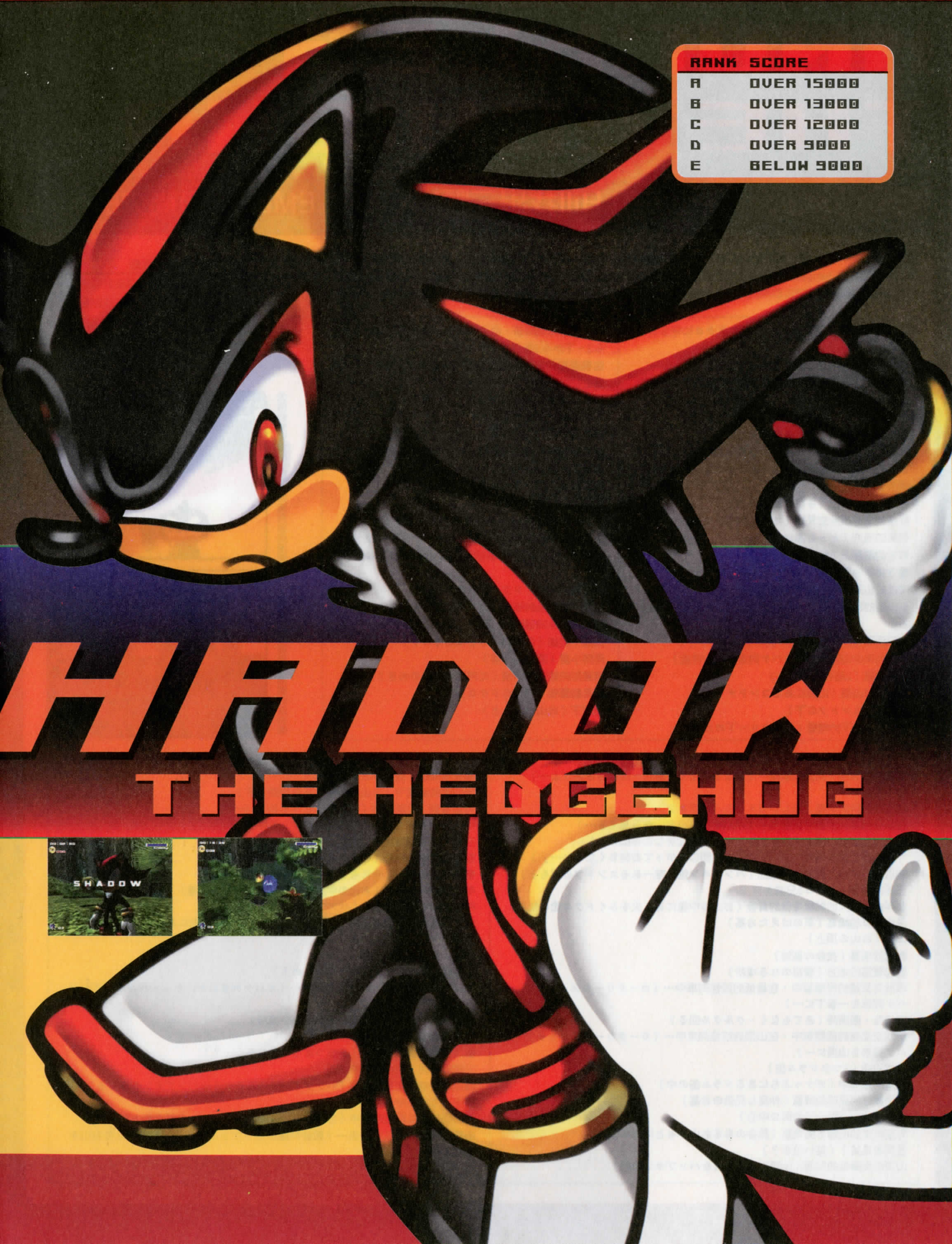


在第二個POINT MAKER附近，被彈簧反彈後著地的位置的另一端，隱藏了1UP和LEVEL UP ITEM「太古之光」，只要使用HOMING ATTACK先將敵機擊落，然後再破壞於半空中的道具瓶，便可以順利到達

經過滑梯和樹藤後，SONIC會來到草地懸浮於半空中的地帶，其中在底層隱藏了CHAO CONTAINER和橫越地帶的捷徑（沒有LIGHT SHOES例外）

RANK	SCORE
A	OVER 15000
B	OVER 13000
C	OVER 12000
D	OVER 9000
E	BELOW 9000

SHADOW THE HEDGEHOG



KNUCKLES THE ECHIDNA

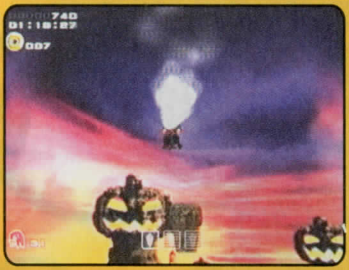
Stage：06 Pumpkin Hill找出三顆MASTER EMERALD尚欠的碎片

由三座山脈（南瓜山脈、有教堂的山脈、有南瓜火車環繞的山脈）和五座三副不同面孔（兩副喜、兩副哀、一副怒）的南瓜石柱所組成的Pumpkin Hill，除了版圖比起之前的Wild Canyon更大之外，細微的地方也特別多，令到難度也增加了不少，所以要縮短找出MASTER EMERALD碎片的時間，首要是明白提示本身的意思，其次則是了解三座山脈上的布置。

RANK	SCORE
A	OVER 12000
B	OVER 10000
C	OVER 8000
D	OVER 6000
E	BELOW 6000

被四具骷髏骨看守著的墳墓（4つのドクロに守られたお墓）
有教堂的山的附近（教会のあるお山付近）
連接空中的通道的墳墓的背面（空中連絡通路にあるお墓のうら）
被忘掉的小屋（忘れ去られた小屋）
妖怪列車的山頭（オバケ列車のお山）
崖邊的小屋中（ガケっぷちのある小屋の中）
會轉動，但不會轉動的地方（まわっても、まわらない場所）
生銹了的鐵板上（さびた鉄板の上）
妖怪列車的環狀交叉路（オバケ列車のロータリー）
很高的地方（とっも高いところ）
教堂的屋簷上（教会の屋根の上）
看守貨櫃的稻草人（コンテナを守かかし）
南瓜的山頭（パンプキンのお山）
半山腰的稻草人腳下（お山の中腹にいるかかしの足もと）
有三副面孔的妖怪（3つの顔をもつオバケ？）
妖怪列車的山頭附近（オバケ列車のお山付近）
兩個貨櫃（2段のコンテナ）
有貨櫃的山頂（山頂にあるコンテナ）
煙囱下（エントツの下）
環狀交叉路下的峭壁（ロータリー下のカベ）

由上至第二個關節，由下至第五個關節的骷髏骨（上から2、下から5番目のドクロ）
在橢圓形的軌道附近的鋼筋（だ円形の線路近くの鉄骨）
稻草人之家（かかしの家）
天使之環（天使のリンク）
有副妖怪面孔的山頭（オバケの顔をもつお山）
在有副怒顏的山頭上旋轉（怒った顔をしたお山の上をまわる）
南瓜魔人（パンプキン魔人）
軌道下（線路の下）
PUMPKIN FAMILY（パンプキンファミリー）
山頂有個南瓜的背後（山頂にあるパンプキンのうら）
有條圓形軌道的山頭的峭壁（丸い線路のあるお山のかべ）
骷髏骨的記號（ドクロマークが目印）
妖怪列車橫過的峭壁（オバケ列車が横切るかべ）
排列了RING的路（リングがならぶ道）
山腳下的崖（お山のふもとにあるガケ）
兩間小屋（双子の小屋）
橢圓形的軌道的旁邊（だ円形の線路のわき）
兩具骷髏骨（双子のドクロ）
山腳下（お山のふもと）




先用教堂旁邊的火箭，然後再使用滑翔飛行，便可以到達版圖最高處的浮石帶

神聖的地方中，向豐收祈禱…（聖なる場所で、豐作への祈をささげよ…）
空中（空中）
哀傷的眼神的南瓜（悲しい目をしたパンプキン）
在妖怪列車的山頭可以看見…（オバケ列車のお山から見える…）
南瓜怪形狀的山頭上（パンプキンオバケの形をしたお山の上）
「請後退至線內等候…」（「自線の內側にさがってお待ちください…」）
南瓜旱田中唯一的煙囱的底部（パンプキン畑に唯一あるエントツの根もと）
三具骷髏骨（ドクロ3兄弟）
在半山腰噴火的骷髏骨像的背後（お山の中腹にある火をふくドクロ像の後ろ）
長出青草的墳墓（草のはえたお墓）
山頂（お山の頂上）
教堂的墳墓（教会の墓地）
響起警笛的地方（警笛のなる場所）
環狀交叉路的開關掣中，在最低的妖怪列車中…（ロータリーのスイッチで、オバケ列車を一番下に…）
有沒有，團團轉（あてもなく、クルクル回る）
環狀交叉路的開關掣中，在山頂的妖怪列車中…（ロータリーのスイッチで、オバケ列車を山頂に…）
三個油桶（3つのドラム缶）
崖邊的油桶中（ガケっぷちにあるドラム缶の中）
感情要好的兄弟的墳墓（仲良し兄弟のお墓）
三角形的中心點（三角形の中心）
有座教堂的山腳下的墳墓（教会のあるお山ふもとにある墓地）
是哭還是笑？（笑い泣き？）
山頂的大南瓜的前面（山頂にある大きなパンプキンの前）

與死者同眠（死者とともに眠る）
半山腰的軌道下（お山の中腹にある線路の下）
可以看到，但拿不到（見えるけど、とれない…）
半山腰的籠中（お山の中腹にあるオリの中）
三對三，互相敵視？（3対3で、にらめっこ？）
相對的水桶的中心（むかいあったバケツリーの中心）
看來現在滑落…（今にもすべり落ちそう…）
半山腰的南瓜祭壇（お山の中腹にあるパンプキンの祭壇）
PUMPKIN TRIANGEL（パンプキン トライアングル）
登上火箭前有三個南瓜的中心點（ロケットでのぼった先にある3つのパンプキンの中心）
山頭大王（お山の大将）
會發砲的砲台下（大砲をうつクルの下）
由妖怪列車的山頭，向著氣球滑翔…（オバケ列車のお山から、バルーンにむかって滑空すると…）
陽光照射不到的地方（陽のあたらない場所）
厚牆的背後（厚いカベのうら）
塞滿了鼻子很辛苦…？（鼻がつまって苦しそう…？）
父親的背面（パパの背中）
南瓜旱田中大南瓜的後面（パンプキン畑にある大きなパンプキンのうしろ）
牆中（カベの中）
半山腰的南瓜祭壇的牆中（お山の中腹にあるパンプキンの祭壇のカベ）
由教堂的鐘向南瓜山望去…（教会の鐘があったところからパンプキンのお山を見ると…）

MILES"TAILS" POWER with CYCLONE



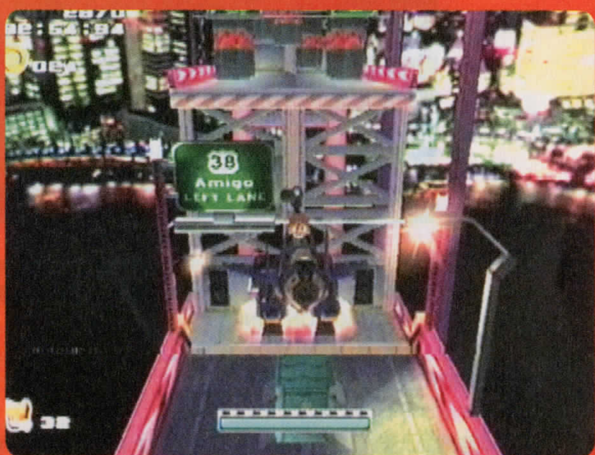
RANK	SCORE
A	OVER 25000
B	OVER 22000
C	OVER 17000
D	OVER 13000
E	BELOW 13000

Stage：07 Mission Street！避開軍方的追蹤！

又是沒有難度的一關，加上可以增加滯空時間的 LEVEL UP ITEM「BOOSTER」（ブースター），要過關簡直易如反掌，不過也要小心斷橋或空襲等突發性的情況。



街道上的垃圾桶有時也隱藏了小動物



裝備了LEVEL UP ITEM「BOOSTER」後，先乘砝碼登上高速公路的上層，然後向鏡頭的方向進發，便可以到達上層的另一端（即是剛才跳不到的地方），開啟第一個CHAO CONTAINER



可以順道救出被木箱遮蓋了的水管內的小動物



開啟在高速公路右邊被木箱遮蓋了的砝碼上落掣



留意倒塌下的柱子也有幾頭小動物

KNUCKLES THE ECHIDNA

Stage:08 Aquatic Mine找出三顆 MASTER EMERALD尚欠的碎片

版圖收窄了，所以難度也降低了，不過更最重要的，是Aquatic Mine的LEVEL UP ITEM「AIR NECKLACE」（エアーネックレス），由於AIR NECKLACE可以為KNUCKLES在水中提供氧氣，令到KNUCKLES可以在水中無限時地活動，因此對於完成Aquatic Mine和最後的LAST STAGE也有莫大的影響。



將水位下調至二後，起點的右下角便會出現可以直達地下密室的通道，只要攀上密室的天花板，便可以找到隱藏了的CHAO CONTAINER



將水位下調至三後，第二層的左上角（以起點為中心）便會出現另一條通往埋藏了LEVEL UP ITEM「AIR NECKLACE」的地下密室的通道

兩個頭的後面（ダブル後頭部） 低的地方（ひくいところ） 水力昇降機的大廳，最低的房前（水力リフトの広間の一番したのカド） 領帶 骸骨 配合的油桶（ネクタイ ガイコツ コンビの ドラム缶） 水力昇降機的大廳（水力リフトの広間） 大廳的中間，兩個並列的油桶中（広間の中段の2つならんだドラム缶の中） 神奇的門前（フシギなトビラのまえ） 高的地方（たかいところ） 在燈籠房屋的門前挖掘…？（ランタン部屋のトビラのを掘ると…？） 存放破了的礦車的入口（こわれトロッコ置き場入り口） 開關掣3的窄巷（ほそい通路にスイッチ3） 浮於水上的鐵板，窄巷的油桶中（水に浮く板のあるほそい通路ドラム缶の中） 礦車的軌道上（トロッコ線路の上） 窄巷（ほそい通路） 浮於水上的鐵板，窄巷的下面（水に浮く板のあるほそい通路のしたの方） 軌道轉角（線路のまがりかど） 破了的礦車的軌道上（こわれトロッコの線路のうえ） SWITCH 1（スイッチ1） 水位二的高度（水位2のたかさ）	住滿了骷髏骨和妖怪的房間（ドクロとオバケがいっぱいの部屋） 給妖怪拿住（オバケが持ってる） 凹下的天井（へこみ天井） 窄路．由下進入（せまい通路・したからはいる） 按下開關掣2，浮板成為了通路後使用SPIRAL UPPER！（スイッチ2を押して、通路に浮いている板にのってスパイラルアッパー！） 水中的細骸骨前（水あびミニガイコツのまえ） 妖怪「CAUTION」招牌裏頭的房間（オバケの「CAUTION」カンパンのおくの部屋） 挖掘最初進入房間時看見的骸骨的前面…？（部屋にはいって最初に見たガイコツの前を掘ると…？） 三個油桶中（3つ子ドラム缶の中） 妖怪房間（オバケ部屋） 無論任何時候也在水中的磚房（いつでも水中のレンガの部屋） 妖怪「CAUTION」招牌裏頭的洞穴（オバケの「CAUTION」カンパンのおくの穴） 方木的隱蔽處（四角い木のものかげ） 挖掘燈籠房屋中的木材的旁邊…？（ランタン部屋の木材のヨコを掘ると…？） 存放貨物的油桶（にもつ置き場のドラム缶） 水力昇降機的大廳，中間的房前的油桶中（水力リフトの広間の中段のカドのドラム缶の中） 第二招牌的前面（2番カンパンのまえ）



RANK	SCORE
A	OVER 14000
B	OVER 11000
C	OVER 10000
D	OVER 9000
E	BELOW 9000



水力昇降機的大廳，出現中間水位的招牌前（水力リフトの広間の中段の水位をしめすカンパンのまえ）
父子骸骨前（親子ガイコツのまえ）
乘上了大廳底下的細骸骨，在骷髏骨前挖掘…？（広間の底の、ミニガイコツをのせたドクロの目の前を掘ると…？）
磚房的階梯房間（レンガの階段部屋）
妖怪「CAUTION」招牌裏頭的地下水路（オバケの「CAUTION」カンパンのおくの地下水路）
倒轉了的礦車（さかさまトロッコ）
開關掣2和3的窄巷（ほそい通路にスイッチ2か3）
浮於水上的鐵板，窄巷的礦車中（水に浮く板のあるほそい通路トロッコの中）
爐灶中（カマドのなか）
用拳頭打開大廳下爐灶的蓋子…？（広間のしたの方のカマドのフタをパンチすると…？）
妖怪鋼筋上（オバケ鉄骨のうえ）
骷髏骨鋼筋上（ドクロ鉄骨のうえ）
燈籠房屋的木材的旁邊（「ランタン部屋」の木材のよこ）
挖掘斜坡的山腳下！（サカのフモトを掘りおこせ！）
向開關掣3的窄巷（ほそい通路へスイッチ3）
支撐牆邊向前突出的建築架的骷髏骨柱上（カベぎわのせり出した足場を支えるドクロのハシラのうえ）
骷髏骨的頭上（ドクロの頭上）
往水力昇降機的連接通道（水力リフトへの連絡線路）
鐵板上（鉄板の上）
水力昇降機的大廳，中間突出的建築架上（水力リフトの広間中段の突き出た足場のうえ）
斜柱下（ナナメの柱の下）
三角骸骨下（三角ガイコツの下）
骷髏骨的柵欄中（ドクロフェンスのなか）
大廳的底部，在浮於水上的鐵板後的鐵箱，（広間の底の、水に浮く板が入っている鉄の箱）
藍色的火焰下（青い炎のもとに）
挖掘藍色的燈籠的正下方…？（青いランタンのま下を掘ると…？）
大黑柱的底部（大黒ハシラのねもと）

水力昇降機的大廳，最低的正下方（水力リフトの広間の一番下のまん中）
背著臉的骸骨（そっぽ向きガイコツ）
在四具骸骨中只有一具往別處看的骸骨前挖掘…？（4つのガイコツの1つだけよそ見している奴のまえを掘ると…？）
用拳頭打開大廳中間爐灶的蓋子…？（広間の中段のカマドのフタをパンチすると…？）
大面孔的右眼（ジャンボフェイスの右目）
水位開關掣的房屋上的牆壁（水位スイッチのある部屋のうえのカベ）
妖怪鋼筋上的木箱（オバケ鉄骨のうえの木の箱）
大骸骨旁邊的貨櫃（ジャンボガイコツのとなりのコンテナ）
浮於水上的鐵板，窄巷的木箱中（水に浮く板のあるほそい通路の木の箱のなか）
最下層的入口（ナラクの入り口）
窄巷裏頭，浮於水上的鐵板下（ほそい通路の奥の水に浮く板の下）
礦車的補償？（トロッコの代り？）
裝備了刺和機槍的戰機（トゲトゲのGUNのメカがもってる）
三個相連的風車（3連風車）
大廳的上方，三個並列的推進器前（広間のうえの方の3つならんだプロペラのまえ）
大面孔的左眼（ジャンボフェイスの左目）
最大的房間（一番広い部屋）
大廳的上方，三個並列的推進器中（広間のうえの方の3つならんだプロペラのまん中）
洞穴中三眼的骷髏骨（どうくつの中でみつめあうドクロ）
浮於水上的鐵板，窄巷的上方（水に浮く板のあるほそい通路のうえの方）
開關掣的守護者（スイッチのガーディアン）
並列的骸骨下（タテならびガイコツのした）
往最下層的通道（ナラクへの道）
往開關掣1的窄巷（ほそい通路へスイッチ1）
藍色的火焰下（あおい炎のした）
最高的房間的煤油燈下（一番高い部屋のランプの下）

MILES"TAILS"PROWER with CYCLONE

Stage：09 Route 101 趕上大總統的轎車！

雖然貴為最沒有難度的一關（除非你加速飛過欄杆致死），但要取得最高的評級卻依然不易，除了要熟讀收油扭彎後加速等必修科目之外，更要牢記出現RING和氣球的二十四個位置。因為只要RING的數目到達二十的倍數時，CYCLONE便可以使用加速（BOOST），相對地縮短了行車的時間，所以要盡可能在沒有減速的情況底下，收集於高速公路上的RING和相等於十個或二十個RING的氣球，就成為了這版最難的地方。

RANK	TIME
A	BELOW 2:45
B	BELOW 2:55
C	BELOW 3:15
D	BELOW 3:30
E	OVER 3:30

留意第二和三條隧道內的RING，大部份也集中於彎位的相反方向





MILES"TAILS"PROWER with CYCLONE

Stage：10 Hidden Base找出秘密基地的入口！

路程十分之長的一關，由於CYCLONE一跌入浮沙便宣告報銷，所以每一步、每一跳，也要非常小心。另外，Hidden Base的分支路線也十分之多，不過最終卻殊途同歸，加上隱藏了的道具又寥寥無幾，所以萬一走漏了眼，對於最後的評級也沒有太大的影響。

RANK	SCORE
A	OVER 14000
B	OVER 12000
C	OVER 11000
D	OVER 10000
E	BELOW 10000



救出在瓦罐和密室中的小動物



下路的吊臂可以用來找出隱藏了的戰機



◀在第一個POINT MAKER前，會有戰機突然從上空出現向路中心空襲，所以最好避免在路中心進行LOCK-ON和攻擊，應該走到路的兩旁，戰機空襲不到的位置才發動反擊







收拾了擲炸彈的猴子後，除了可以選擇擊碎岩石向下路進發之外，也可以引爆於柱子上的炸藥，從上路前進

SONIC THE HEDGEHOG

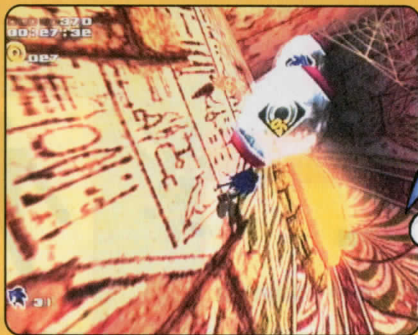
Stage:11 Pyramid Cave潛入EGGMAN的秘密基地！

比起SONIC之前的STAGE，Pyramid Cave的難度可謂最高，由於是不可以掉頭的單程路，所以要一口氣取得全部的RING和道具瓶，身手和記憶力絕對是缺一不可。另外，敵人也由之前的軍方機械人，變成Dr.EGGMAN的機械人軍團「E102部隊」，除了射擊能力比軍方的機械人優勝之外，連續射擊的能力更加有過之而無不及，要是敵機的數量超過兩部以上的話，連續使用HOMING ATTACK攻擊，更有可能會被他們擊落！

RANK	SCORE
A	OVER 15000
B	OVER 13000
C	OVER 11000
D	OVER 10000
E	BELOW 10000



走過起點第二個彎位後，衝上左邊的牆上，可以有利於取得半空中的道具瓶



在進入第四個彎位的同時，一口氣衝上左邊的牆上，可以取得另外兩個道具瓶





只要在第二個POINT MAKER前，RING數目維持於八十至八十九個的狀態，蛇形的鋼纜便可以發揮效用



到達要在限定時間之內穿過閘門的隧道時，也要在第二個彎位後，順勢衝上左邊的牆上，然後使用LIGHT DASH繞過之後的彎位

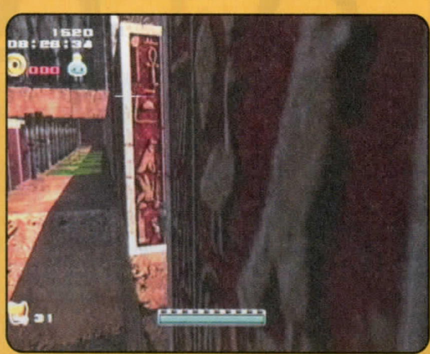


第四個彎位亦如是，向牆上的彈簧進發，便可以取得餘下的1UP

to be continued.......



下路路旁其實別有洞天





驟眼看來似是往下走的單程路，只要用視點看清楚周圍的環境，便會發現另外一條路線

〔蚊〕～山田家之夏～ 直闖二週目!!

TEXT：阿亮

繼上期的介紹之後，今期筆者會繼續餘下版面的攻略，還會爲大家講解2週目出現的方法以及其特別之處。

GAME PLAYERS GAME·DATA

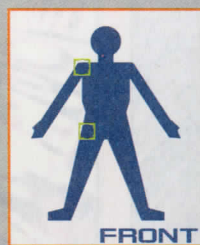
發售商	SCE
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	400KB 以上
發售日	發售中
機種	PS2

PS2/ACT/1P/對應DUAL SHOCK

STAGE 3

客廳

目標人物：健一
過版條件：吸滿3個EX容器
吸血位置：頭頂
我可觸碰的電器：電話、風鈴、電視遙控
RELAX POINT：□





西瓜的位置。

※資料補充2

冷氣機是一部懂得自動調節室內溫度和濕度的機器，而它所放出的風更會對懂得飛行的昆蟲構成一定的影響。

重要的ITEM

- 食物：西瓜1個(茶几內的左下方)
- EX容器1個(沙化左面的扶手)
- HEART2個(健一的胸前、鋼琴右面的琴鍵上)
- HEART RING25個(主要位置：後方的窗簾上、電話後方、電視後方)

今次的目標是麗奈的父親，而且要吸滿3個EX容器才算完成任務。在難度方面和以往的都是差不多，但要留意冷氣機會影響我的飛行方向和速度。另一方面，健一這老頭子的警覺性是最高的，況且吸血POINT只會在他趟在地上時才出現，故還是不觸碰任何電器為妙。當進入BATTLE MODE後，健一的RELAX POINT亦會比麗奈和金代多出一個。





在窗簾上隱藏著很多HEART RING。

STAGE 4

浴室

目標人物：麗奈
過版條件：吸滿3個EX容器
吸血位置：左面胸口
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：□







香蕉的位置。

重要的ITEM

- 食物：香蕉1隻(右面洗面盤的後方)
- EX容器2個(洗面盤之內、麗奈頭部的後方)
- HEART2個(左方的水盆上、麗奈拿著花灑的位置附近)
- HEART RING20個(主要位置：左面門的上方、右上方的抽風機上)

趁著麗奈正在洗澡，我便靜悄悄地竄入浴室內，希望可以吸個飽。但是，沒想到在浴室內，我竟然只能夠支持3分30秒，若在這段時間內不能成功吸取足夠的血液，便會立即GAME OVER，所以我要以最短的時間內拿取所有的item和吸取血液。不過，這裏的視野十分模糊不清，所以行動時要小心一點，以免被她發現，因為麗奈的花灑攻擊是不能小覷的。



花灑攻擊的範圍十分廣泛，所以要成功避開便要保持著一定的距離。

※資料補充3

蚊香的形狀成漩渦形，主要是用來驅趕蚊子，而製造的主要原料是除蟲菊。

STAGE 5

廚房

目標人物：金代
過版條件：每個位置要吸滿2個EX容器
吸血位置：左腳腳底、右腳腳趾
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：





重要的ITEM

- 食物：蘋果1個（煮食爐後方）
- EX容器1個（洗手盤上方的鑊內）
- HEART3個（洗手盤內、電飯煲後方、微波爐內）
- HEART RING25個（主要位置：門的下方、微波爐內、蚊香上方）

來到了廚房，便看見金代在這裏準備晚餐，看來亦是我吸血的時候了……雖然桌上是放了蚊香，但其範圍並不廣闊，故此不足為懼。今次的吸血位置由1個變成2個，而每個吸血位置便要吸滿2個EX容器才可離去。至於微波爐內的ITEM，玩者就只有1次機會取得，若然玩者在限定時間內趕不及逃出來的話，我便會被微波爐溶掉……



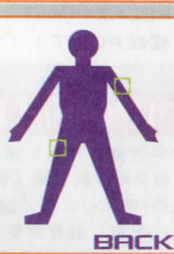
躲在這裏便可輕易戰勝她。

STAGE 6

麗奈房間

目標人物：麗奈
過版條件：每個位置要吸滿2個EX容器
吸血位置：手指、脖子
我可觸碰的電器：室內無線電話、燈制、HI FI
RELAX POINT：





重要的ITEM

- 食物：糖果1粒（桌上的口紅旁）
- EX容器1個（衣櫃上的盒子後方）
- HEART3個（桌上的口紅後方、門的把手旁、前方窗簾上方）
- HEART RING20個（主要位置：前方窗簾上方、桌子下方、殺蟲燈的前和後方）

再次來到麗奈的房間，她的功夫好像進步了不少呢！而在衣櫃上方的殺蟲燈記著絕對不能觸碰，否則就只有被扣去耐久力的份兒。只要碰一下無線電話，它便會響起來，接著麗奈便因為要接聽電話而停止打功夫，這時在她身上的2個可吸血位置便會無所遁形。（不過有一點真是令人摸不著頭腦，弄響電話的人是我，那麼她到底和誰人談話呢？）在BATTLE MODE中的麗奈會以殺蟲劑向我攻擊，但只要玩者冷靜地作出反擊，問題是不大的。



俾佢踢中想唔死都幾難……



個電視機都造得幾差……

※資料補充4
殺蟲燈會散發出一種吸引昆蟲的光線，一旦昆蟲接近，便會被當中的短波長紫外線、水和藥物擊斃。

STAGE 7

和室

目標人物：健一
過版條件：每個位置要吸滿3個EX容器
吸血位置：左手手指、嘴唇
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：





重要的ITEM

- 食物：飯團1個（健一左面上方）
- EX容器1個（裝飾的陶瓷上方）
- HEART2個（寫有「和」字和「起死回生」的掛畫前）
- HEART RING約20個（主要位置：分佈在房間內不同角落上，要數最隱蔽的1個，就是藏於健一的「褲浪底」）

今次要吸取健一的血液真是有些難度，首先他用蚊香包圍自己，令到我難以接近。而榻榻米（即是整個地面都不能）是不能碰的、加上冷氣機的風會令蚊香的煙的位置有所改變，所以一直保持著低空飛行是一個較佳的做法。另外，雖然可吸血的位置有2個，但建議先選嘴唇，在蚊香與蚊香的位置間等待著，當吸血位置出現時便立即出擊，接著可向左手手指進發，吸飽後便可找下一個目標。



在這裏藏有很多重要的ITEM。



在這個位置等待左手的吸位置出現是最好的。

STAGE 8

麗奈房間

目標人物：綾香
過版條件：各位置吸滿1個EX容器，眼簾2個
吸血位置：初期是肚臍、腋下、背部和右大腿，後期是眼簾
我可觸碰的電器：HI FI
RELAX POINT：

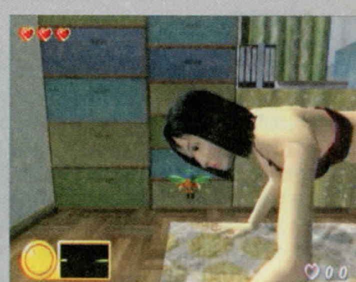




重要的ITEM

- 食物：車厘子1粒（在桌子上）
- EX容器2個（2個同樣在桌子上）
- HEART1個（在HI-FI前）
- HEART RING約25個（主要位置：床尾，殺蟲燈後方）

衣著性感的綾香，可能是客人的關係，所以對我完全沒有防範。只要留心一點，很容易便可吸取她的血液。不過，若然被她發現了亦不要緊，因為她的殺傷力比起山田家的真是小巫見大巫。當吸滿了肚臍、腋下、背部和右大腿的血液後，綾香會因不見了眼鏡而四處尋找，而這時便可在衣櫃前等待她，當眼簾的吸血位置出現時便可行動。



眼簾的吸血位置只是出現一段短暫的時間。

STAGE 9

健一和金代的睡房

目標人物：金代
過版條件：吸滿 2 個EX 容器
吸血位置：下巴
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：
暈眩POINT：



重要的 ITEM

- 食物：布丁 1 個（健身單車後方）
- EX 容器 1 個（健身單車下方）
- HEART2 個（健身單車旁的櫃的書的後方、健身單車旁的垃圾桶後方）
- HEART RING 約20 個（主要位置：健身單車的四周、衣櫃旁）



為了要對抗山田家，接下來的3版便正式與要他們展開生死戰。首先便要應付金代這個大鑊，戰場環境可謂十分惡劣，全間房都充滿了樟腦的煙和蚊香，稍一不慎便會被扣去耐久力。由於一開始時便會進入了BATTLE MODE 的關係，所以第1個任務便是要令金代平伏下來，擊中她3個RELAX POINT 後，在肚臍上的暈眩POINT便會出現。一旦擊中，她便會暈下來，這時便可在她的下巴吸血，這時大家可盡情去吸，不用理會金代的反應，因為在這段期間她是不會向我作任何攻擊的。



要令吸血位置出現，首先要令金代平伏下來。

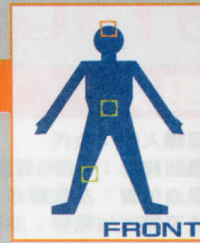


暈眩POINT 只會出現一段短暫的時間。

STAGE 10

麗奈房間

目標人物：麗奈
過版條件：吸滿 2 個EX 容器
吸血位置：面頰
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：
暈眩POINT：



重要的 ITEM

- 食物：雪糕 1 個（小狗月曆前方）
- EX 容器 1 個（衣櫃上的殺蟲燈旁）
- HEART2個(桌子上的殺蟲燈上方、櫃子與殺蟲燈之間)
- HEART RING 約20 個(主要位置：冷氣機下的殺蟲燈、桌子下方)



接著便是穿著校服的麗奈，她和其母親一樣，同樣是雙手拿著殺蟲劑，而她的「殺蟲昇龍拳」更有著驚人的威力。一眾蚊子都會被此招擊落，所以要看準時機才發動攻擊是很重要的。要小心四周的殺蟲燈啊！只要擊中全部的RELAX POINT 便可令額頭的暈眩POINT 出現。另外，殺蟲的究極兵器「AUTO MOSQUITO KILLER」會在這關登場，大家要小心啊！



※資料補充5

AUTO MOSQUITO KILLER——謎一般的自動殺蟲裝置，詳細的資料不明，只知道是由NASA 開發。

STAGE 11

客廳

目標人物：健一
過版條件：吸滿 3 個EX 容器
吸血位置：頭頂
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：
暈眩POINT：



重要的 ITEM

- 食物：飯團 1 個（門旁的殺蟲劑上）
- EX 容器 1 個（鋼琴的左下方）
- HEART3 個（沙發左面的扶手、琴椅上、沙化上的殺蟲劑）
- HEART RING 約15 個(沙發的附近、電視機旁)



最後一個便是健一，他在山田家中可說是最強的。他的「波動拳」攻擊力絕大。他除了會單手使出這招之外，有時更會雙手同時放出，被擊中最少會扣去2-3個心，故此要戰勝他便要有一定的耐性，當健一使出波動拳時應立即飛往高處，盡量拉遠雙方的距離，相信這是唯一有機會避開的方法。而吸血的方法和上兩版無異，只要擊中 2 個RELAX POINT 和前額的暈眩POINT 後便可吸血，但要小心健一頭上的蚊香。另外，這版的地板和牆壁都是不可碰到的。





波動拳果然是名不虛傳……

STAGE 12

山田家

目標人物：健一、金代、麗奈
過版條件：健一：2 個、金代：2 個：麗奈：1 個EX 容器
吸血位置：全部同樣是眼簾
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：沒有

重要的 ITEM

- EX 容器 3 個（梯級上、2 樓的箱子旁、2 樓的燈旁）

由於在家中放了過多的蚊香和樟腦等化學物品，導致山田家的人感到不適而暈倒。而我的任務是要在 5 分 30 秒這限時內成功吸取3人的血液，首先可進入1 樓的房間，內裏的是健一。吸滿1 個容器後，可在上2 樓的途中取得1 個容器，接著在2樓取得2 個容器和吸取其餘 2 人的血液後便可離開，而我的吸血計劃亦告完成。



當目標人物的緊張程度到達顛峰時便要立即離開，若被擊中的話是會一擊必殺的。



令二週目出現

只要取得遊戲中的所有EX 容器（16 個），並且以吸滿血液的狀態來完成最後一版（12 版）後，便可進入第2週目（就連副題亦會有所改變）。雖然目標同樣是山田家，而且每版的內容並沒有任何分別，不過，在每版中的景物是會有一定程度的改變。除此之外，人們的警覺性亦會提升，就連在BATTLE MODE 中，所有人的RELAX POINT 亦會比以往多出了很多。幸好在第1 週目取得的所有東西都會承繼在第 2 週目上，至於有沒有 3 週目的存在，就要靠玩者自己去發掘了。





1. 麗奈的T-SHIRT 會由原本的黑色變成紫色。
2. POSTER 中的樂隊亦由「SPACE」轉為「Forest sing」，難道他們已成為麗奈的新寵兒？

阻上邪神復活！

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	ENTERBRAIN
售價	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCKS
發售日	2001年5月24日

PS／SRPG

在進入最終決戰階段，今期介紹的數場戰鬥都要求玩者先定下明確的戰術，否則必定會陷入苦戰，甚至是不能夠完成！在這最後階段玩者軍中的MVP絕對是「破邪之神官」蘭妮（レネ），因為破邪之杖和傳送之杖實在太好用，想不到這位女神官才是終盤戰的關鍵人物……



TEARRING SAGA 宇多拉英雄戰記

MAP 36 愛與悲傷之城

版圖屬性：城
出戰部隊數目：14
勝利條件：探訪據點

～洛謝利亞～

A	據點
B	敵援軍出現地點（祈禱師）
C	敵援軍出現地點（魔女、暗黑祭司、暗黑兵）
D	敵援軍出現地點（拉烈斯）



接受了加蘭王子施利多（セネト）的邀請，寧南決定前往洛謝利亞城（ノルゼリア）。兩人的父親曾經在兩年前於這裡簽定加蘭王國和利飛王國的和約，但聖龍繆斯（ミュース）突然出現將洛謝利亞城毀滅，兩人的父親也被燒死，結果兩國再次交戰，讓加席路教國有機可乘。施利多和寧南兩人打算將父親的遺願完成，在停戰之餘更會合力對抗加席路教國。但就在這時風之聖龍拉烈斯突然在洛謝利亞城出現！難道歷史悲劇會再度重演？

由兩部份構成的一關

在本關開始的時候玩者的目標是探訪地圖中央的領主館，而地圖上也只有十隻怪物，牠們完全不是玩者的敵手。當玩者派寧南進入領主館，和施利多簽定了兩國之間的和約後，教皇古恩卡斯便會突然帶著聖龍拉烈斯出現，而玩者隊中的安迪也會變身成為水之聖龍繆斯，戰鬥隨即進入第二階段！



頭半部隊玩者只須一心一意向中央的據點前進



菱花落在教皇的手上，成為對付解放軍的武器！

由於聖龍拉烈斯身上有「聖龍之鱗」（聖龍のウロコ），任何攻擊都不能夠傷害到牠，玩者能夠做的便是離開牠的攻擊範圍，並派變身成聖龍繆斯的安迪去阻止牠前進。在拉烈斯出現之同時，敵方增援之五名祈禱師也會在地圖北面和東面一同出現。他們會使用「召喚之杖」召喚出大量怪物攻擊玩者，時間拖得越久便越不利，因此在寧南訪問領主館之前，玩者最好先派人守在祈禱師出現位置的附近守候，在他們一出現時便立即將之消滅（當然玩者的部隊不能太靠近拉烈斯）。



預先殺掉祈禱師對之後的戰局有莫大的好處



任由祈禱師進行召喚的話，便會出現這樣「壚陷」的場面……

玩者別以為敵人方面只有怪物的增援，由進入據點後的第二個TURN開始，每TURN在地圖的東面和南面都會有黑騎士（ダークソルジャー）、暗黑祭司和魔女出現（合共五人），不過玩者其實不須要認真地和他們作戰，因為玩者只要抵抗敵人的攻擊五個TRUN便算過關。這時拉烈斯會解除變身，回復菱花（ネイファ）的樣子。在她被教皇再次帶走之前，她會將「加蘭之腕輪」（リングオブカナン）交給哥哥施利多，而這腕輪，便是令聖劍加蘭復活的關鍵！



菱花回復原狀後，戰鬥亦會隨之結束

在完成了這關後，安迪為了拯救被強迫成為殺人武器的菱花，於是獨自離隊前往水之神殿（真是愚蠢的行為……），而她在事前更將「利飛之腕輪」（リングオブリーヴ）交給寧南。寧南和施利多決定分頭行事，各自前往水之神殿和風之神殿，令傳說中的聖劍復活，之後再到邪神之神殿匯合！

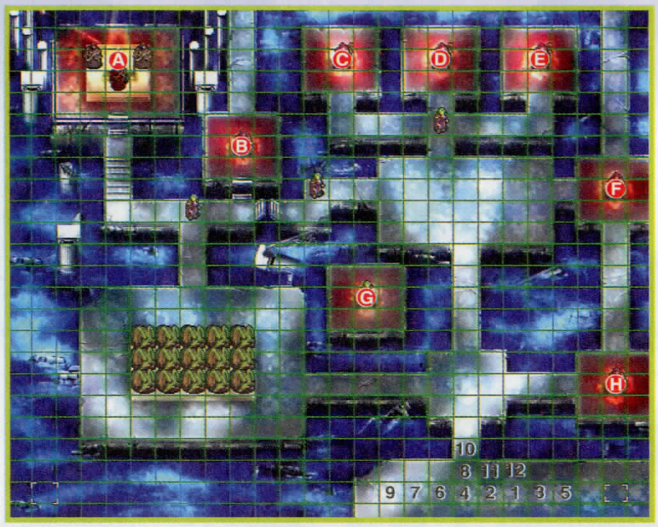


安迪在這裡離隊後，便不會再歸隊，因此她的記憶之杖要交給其他人使用

MAP 37 聖劍利飛

～水之神殿～

版圖屬性：城
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗敵方頭目



A 聖劍	E 寶箱（MASTER SWORD）
B 寶箱（MAG PLUS）	F 寶箱（橋之鎖匙）
C 寶箱（MASTER BOW）	G 寶箱（☆記憶之杖）
D 寶箱（MASTER AXE）	H 寶箱（MHP PLUS）

整關的關鍵人物是蘭妮

這一關的難易度很大程度上要視乎玩者隊中有沒有神官蘭妮存在，因為她的專用武器——「☆破邪之杖」和「☆轉送之杖」可說是專門為這類地形狹窄而且怪物眾多的關數而設。

這關的最大問題，是位於地圖上方的三名祈禱師。他們在每一TURN都會召喚出約十隻怪物出來和玩者作戰，非常麻煩，因此絕對是優先消滅的目標。筆者建議大家應派一名帶有射程3格以上的弓箭的部隊上陣，一開始便叫蘭妮用轉送之杖，將他轉移到位於中央處的祈禱師旁邊將他消滅。在接著的兩個TURN玩者應使用破邪之杖將由祈禱師召喚出來的怪物消滅，並同時減少地圖左下角那堆僵屍龍的數量，而前述的箭手則繼續將左方或右方的祈禱師消滅。解決了三名祈禱師後，這關敵方便不會再有援軍出現了。



叫蘭妮用轉送之杖將一名弓箭手傳到祈禱師身邊



然後用箭將他們逐個消滅



祈禱師召喚出來的怪物則用破邪之杖解決

如果玩者沒有蘭妮在隊中，但卻有美里艾露在的話，則可以等到TURN 5時使用全體魔法「☆AURA RAIN」來作兩連發（要有巴琳門（プラム）的跳舞幫助），便幾乎可以將敵人全滅！不過如果玩者連美里艾露都不在隊中的話這關的難易度便會激增！因為玩者沒有任何方法阻止祈禱師們進行召喚，只有留在原位不斷防守，直至祈禱師手中的召喚之杖用完為止。



想正攻的話玩者便要等祈禱師用完召喚之杖後，才能進行反擊，

小心魔女的襲擊

在這關玩者必須注意的是魔女（她們果然是整套遊戲最麻煩的敵人！），因為她們在偶數TURN時可以使用廣範圍攻擊魔法「LAND BLAST」（ランドバースト），而且可以傳送到地圖上任何地方。玩者最好先為HP、防禦力低的部隊裝備「魔法之盾」，並且在偶數TURN時要將部隊們分散，以減低「LAND BLAST」的破壞力。



「魔法之盾」是防止魔女偷襲的最佳裝備

擁有聖鱗的僵屍龍？

在地圖左下方的15頭僵屍龍，原本不是什麼強敵，因為只要依照上述的方法來攻略，要全滅牠們只是一瞬的事。不過問題是在僵屍龍當中有一頭身上是裝備了「☆聖龍之鱗」的！暫時玩者是沒有辦法可以傷害牠，只有忍耐一途。找些回避力高的同伴去應付牠吧！

取得聖劍

玩者在出戰時，一定要有一名盜賊，以便開啟這關的寶箱。當中寶箱G內藏有整套遊戲最後一支記憶之杖，大家請務必取得。至於前往聖劍的路上有兩座橋，玩者需要有「橋之鎖匙」（はしのカギ）才可以通過，而「橋之鎖匙」則可以在本關兩名祈禱師身上找到。



記憶之杖可以用蘭妮的轉送之杖，或者派盜賊渡河取得

守在聖劍前面的暗黑祭司尼布卡（ネブカ）擁有強力而且長射程的魔法「TOHMAHA」（トゥマハーン）作為武器，而且他還帶有「★ELIXER」，死了一次仍可以復活，因此玩者最好先在他的射程以外待機，然後再一口氣派兩名一擊必殺的部隊前往將他解決！當寧南取得了聖劍利飛後，便可以利用它將有「聖龍之鱗」的僵屍龍消滅。



尼布卡只要在一TURN內將他消滅便不可怕

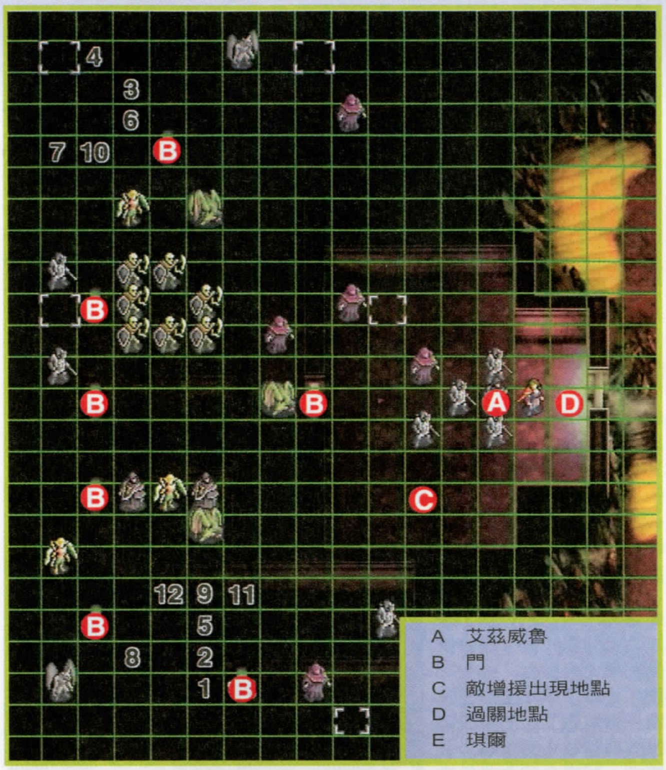


使用聖劍利飛便可以消滅有聖鱗的僵屍龍！

MAP 38 逝去之生命

版圖屬性：城
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗敵方頭目

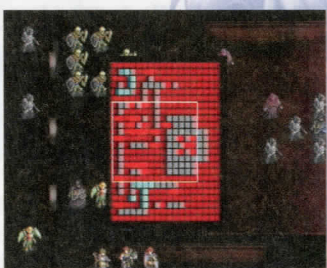
～火之迷宮～



當寧南在水之神殿成功取得聖劍利飛後，鏡頭一轉回到康姆斯隊身上。康姆斯他們在火之神殿取得了聖劍莎利亞後，繼續深入神殿之內部，目標是到邪神之祭壇處救回嘉多里！不過神殿內部原來是一個黑暗的迷宮，而且還有邪神軍和怪物在守衛著，要突破的話一場硬仗是少不免的了。

出戰前的準備

這關玩者的部隊會被分為上下兩隊，因此大家應參考地圖上的數字（玩者部隊之初期位置），將部隊分成實在相若的兩隊。而如果玩者要拯救琪爾的話，上方的部隊便一定要派一名盜賊、一名可以一擊殺恐僵屍龍的角色和一名弓箭手。原因後述。


利用小地圖確認前進的路

留意雖然本關的地圖漆黑一片，但玩者仍然可以按SELECT掣顯示小地圖。

拯救琪爾出險境

如果玩者之前將琪爾派到康姆斯隊中，並發生了琪爾救走積古的事件後，琪爾便會被囚禁在這關的一個小房間內，並會被七名骷髏兵所包圍，形勢相當不妙。如果玩者一直以來都有鍛鍊琪爾，她本身有一定的實力的話，這些骷髏兵應不會對她做成威脅。但如果玩者沒有訓練過她便十分麻煩了，這時大家可以先將她身邊其中一名骷髏兵消滅，然後用絲艾拿直接瞬間移動到骷髏兵原本的位置上，這樣玩者便可以令琪爾少受一名敵人的直接攻擊，增加存活的機會，途中玩者要用「遠治療之杖」替琪爾回復HP，而在地圖上方的部隊則立即開門前往救人，先用最強的一名角色消滅沿途的僵屍龍，然後用弓箭手隔牆攻擊房內的骷髏兵，相信這樣便能令琪爾脫險。

當然，如果玩者隊中有蘭妮在，一招「破邪之杖」便可以將畫面上所有怪物解決，安全救出琪爾。

至於要說服琪爾歸隊則一定要用莎也（サーシャ）去說得，其他人琪爾都一律不會理會。


一定要在上方的部隊準備一名盜賊來開門



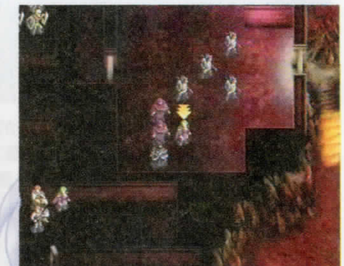
箭手和魔法師們可以用遠程攻擊協助消滅躲在牆後面的敵人

小心魔法師們的廣範圍魔法

在這關出場的敵方魔法師當中，除了頭目之外，也有兩名是擁有廣範圍攻擊魔法的。不過幸好他們只能在偶數TURN使用這些魔法，所以玩者應經常注意TURN數和他們與我方部隊之距離，在移動時小心別被偷襲到了。

另外在TURN 1開始的每一個回合，在頭目的房間中都會出現一名魔女，直到TURN 20為止。玩者後方比較脆弱的部隊最好裝有魔法之盾，以防萬一。


廣範圍攻擊如EVIL THUNDER（イビルサンダ）的威力和命中率雖然不及普通魔法，但一旦多人同時命中的話便非常危險


敵方魔女援軍會不斷出現，為免夜長夢多，玩者應以最快的速度進軍

最後一位巫女落在教皇手中？

玩者在突破了敵方部隊的封鎖後，便要和敵方頭目艾茲威魯（エズレル）決戰。說實在和上一關的尼布卡相比，他的實力要低得多了。他的主力武器是廣範圍攻擊魔法「BOW CRUSH」（バウクラッシュ），它的射程有5格但由於只能在偶數TURN中使用，只要在奇數TURN前去攻擊他便不會有危險。相信玩者現時任何一位戰士都可以一次便將他擊倒。

擊倒了艾茲威魯後，西景便會提醒康姆斯在前面有一道鐵閘，在那樣康姆斯發現了嘉多里和其他兩名巫女被鎖在祭壇上面！但這鐵閘卻一定要在外面才可以開啟，難道他只可以眼白白看著嘉多里被教皇殺死？另一方面，利達王國的公主慈艾（ティーエ）和他的丈夫李察陷入了教皇的圈套中。原來慈艾擁有土之巫女的血統！而由於李察的背叛，慈艾最後也落入了教皇手中……



暗黑神官對物理攻擊大都沒有防禦力，玩者應可以一擊將艾茲威魯消滅



◀在解決了頭目後，玩者只要前往閘門前面即可過關

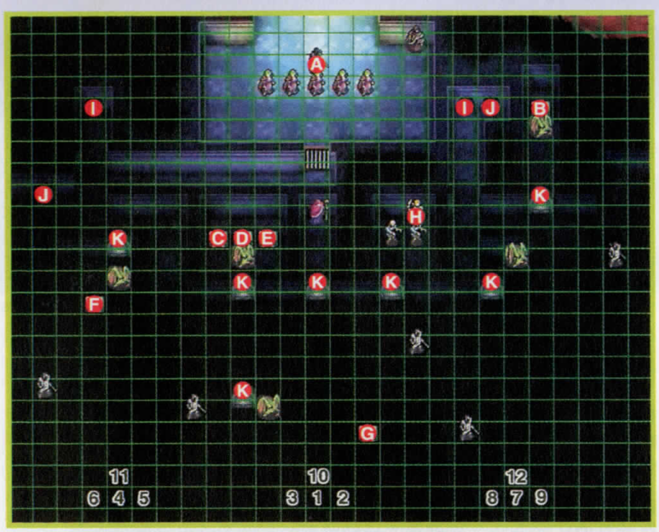


▶李察竟然為了取得利達王國而背叛妻子？

MAP 39 黑暗之中…

～水之迷宮～

版圖屬性：城
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗敵方頭目



A	積古	F	寶箱（橋之鎖匙）
B	寶箱（橋之鎖匙）	G	寶箱（遠治療之杖）
C	寶箱（JANURA）	H	琪爾
D	寶箱（聖者之証）	I	敵援軍出現點（暗黑兵）
E	寶箱（魔法之盾）	J	敵援軍出現點（魔女）

寧南在取得了聖劍後，繼續向神殿的深處的邪神之祭壇進發。和康姆斯他們一樣，水之神殿內部也是一個漆黑的迷宮，並有邪神軍的部隊守衛。而在這裡阻礙玩者前進的，便是之前在寧南身邊做教皇的臥底黑騎士積古！

要摸黑前進的地圖

這關地圖的下半部份全是漆黑一片的迷宮，玩者即使用SELECT掣也不能看到地圖，所以大家只可以用玩者的移動範圍來摸索前進的道路，相當麻煩。在這種地形中，間接攻擊武器（如THUNDER SWORD、PILUM等）可以發揮很大的效用，玩者應盡量替部隊們裝備。由於一開始玩者的部隊會被分成三隊，在編成時一定要花多些功夫。首先三隊人的實力應該相若，而在左右兩邊的隊伍各需要一名移動力高的角色，用意是盡快前往制壓敵方的增援出現地點（有蘭妮在的話便不太需要）。另外三隊人都要有一名懂得開門鎖的人，不論他是盜賊或是帶有「門之鎖匙」都可以。



隊員編成是這關非常重要，三隊人的實力應該要平均



利用移動範圍來發現前面的路

以制壓敵方增援點為最重要目標

由TURN 1完結時開始，從地圖上的I點上便會不斷出現暗黑兵。而由TURN 6起，從J點處更會有魔女出現，這些援軍都是無限出現的。暗黑兵和魔女，當中比較麻煩的當然是會使用「DEATH」（デス）魔法的魔女了。為了阻止她們出現，筆者建議大家一開始使用「轉送之杖」將隊中兩名強力的角色傳送至J點處，這樣做魔女便不會出現，有利戰局之發展。如果沒有蘭妮在隊中，玩者便要靠移動力高的部隊向J點衝過去了。

不過大家要留意在右邊的魔女增援點是處於暗黑祭司的射程範圍之內，因此玩者最好派一名可以間接攻擊的部隊去制壓，以便進行反擊。



在TURN 4時玩者的部隊便要到達魔女的出現點上，用轉送之杖是最好的方法



右邊的魔女增援點是在祭司的「BLACK HOLE」攻擊範圍內，小心

拯救琪爾

如果玩者之前是將琪爾派到寧南隊中，並發生了她被邪教軍俘虜的事件，她便會在這關中央的牢房內出現。她的身上不會有任何武器，而其身邊又有兩隻僵屍攻擊她，所以玩者必須找辦法將好救出。首先如果玩者隊中有蘭妮，便可以用破邪之杖將僵屍們消滅。如果沒有的話，玩者便要一邊用遠治療之杖回復琪爾之HP，然後盡快派中央的部隊前往拯救。記得要有盜賊或門之鎖匙打開牢房的門！而要令琪爾重新歸隊，玩者必須派莎也去說得，其他角色都不能說服她。

在這關內的六個寶箱，裡面的寶物都不是什麼貴重的物品（就算是「聖者之証」，到了尾二這關已沒有什麼用途），而且要前往開啟寶箱十分困難而且費時，說實在沒有前往拿取的必要。



莎也是唯一可以說服琪爾的人

和積古決戰之時終於來臨！

如果能成功制壓魔女增援點和救出琪爾，玩者基本已等於勝出，餘下的只是要擊敗本關的頭目積古。他在這關的實力是固定的，因此玩者無論有沒有在之前訓練他也不會影響本關的難度。還有琪爾和他說話也不會有任何事件發生，大家可以對他死心了……（真是可憐的人啊）

當玩者派部隊接近積古身處的房間時，不用開門敵方的魔女已經會前來攻擊，因此大家最好派弓箭手由有其他遠程攻擊的部隊上前，以便進行反擊。在消滅了所有魔女和祭司後，玩者應先用弓箭他的銀之盾，然後才開門進入房內和他作戰。由於積古有死生之技等可怕技能，又有回復HP的道具，為了避免發生意外，玩者應先SAVE，而且要在一個TURN內解決他。



隔著牆壁和魔女們戰鬥

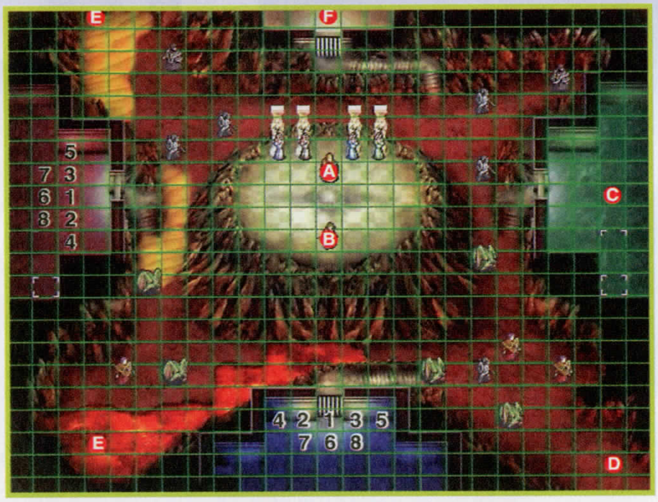


由於積古有見切之技，特殊攻擊對他無效，玩者應該派必殺攻擊率高的部隊和他作戰

MAP 40 邪神與女神

～邪神之祭壇～

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：16
勝利條件：擊敗敵方頭目



A	古恩卡斯	D	敵援軍出現點（暗黑兵）
B	卡露娜	E	敵援軍出現點（魔女、僵屍龍）
C	施利多	F	我方援軍出現點（艾菲度）

終於到了最終決戰的時刻！寧南、康姆斯和施利多三人穿過了神殿的迷宮後，不約而同地到達了位於神殿最深處的邪神之祭壇。但這時教皇古恩卡斯已經開始了獻祭的儀式！寧南他們眼見巫女們逐個逐個被殺，但面前卻被鐵閘和結界所阻礙，不能前往救人……難道邪神復活是阻止不了的？

盡早打開閘門

終於來到最後一關了！今關寧南隊（南面）和康姆斯（西面）會同時出現，並各可以派出8人出戰，而施利多王子也會自動加入玩者隊中。在戰鬥開始後，玩者的首要任務是打開各人面前的閘門。由於這些閘門只能從外面打開，玩者應叫蘭妮用「轉送之杖」將盜賊或帶有門之鎖匙的角色轉送至外面打開閘門，而會使用瞬間轉移的絲艾拿也可以帶著鎖匙去開門，如果玩者隊中有拉魯沙斯（ナルサス），更可以叫他變身成絲艾拿去開門！這樣在TURN 1玩者已可以打開全部三道門了。（注：玩者不能瞬間轉移到祭壇上）



用「轉送之杖」傳送盜賊到外面開門


利用絲艾拿的瞬間轉移，開門更加不是問題

如果玩者身上沒有門之鎖匙也不用擔心，因為在TURN 4會有事件發生，在北面牢房中的魔導士艾菲度（アフリード）會成為玩者的同伴，他會使用瞬間轉移，身上又有門之鎖匙，可以到各個牢房前開門。不過這樣做始終較慢，敵方的援軍自然會比較多。

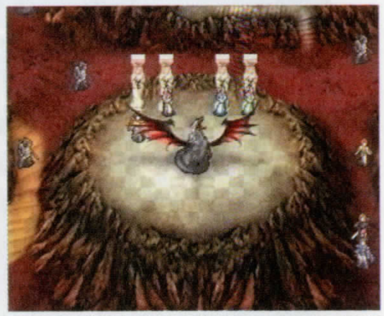


用「轉送之杖」傳送盜賊到外面開門

邪神復活！

在TURN 4，李察會回到祭壇上救出慈艾，令她免遭教皇古恩卡斯的毒手，而聖劍利達（☆聖劍レダ）也在慈艾的手中復活。藉著聖劍之力，慈艾重傷了古恩卡斯，但古恩卡斯卻在這時變身成為邪神加席朗（ガーゼル）！不過由於古恩卡斯只犧牲了三名巫女，他的力量仍未完全回復，暫時不能移動。

這時玩者應先叫慈艾暫時撤退，雖然她的實力非常高，加席朗的噴炎攻擊也不能輕易殺死她，但由於不集齊四把聖劍的力量是殺不死邪神的，所以還是先退避一下吧。


邪神加席朗復活！趁他還未能使用BLACK RAIN之前便要把他擊倒

阻止援軍出現

在這關敵方的援軍會在東南（暗黑兵X 2 、妖術師）、西南（魔女、僵屍龍）、西北（魔女、僵屍龍）三個方位出現，至於他們的出現地點大家請參考地圖。在玩者的部隊脫出牢房後，除了寧南、康姆斯和施利多三位要對付邪神的角色之外，其他人便應立即前往敵增援點進行制壓。利用破邪之杖、AURA RAIN等全體攻擊魔法，制壓的工作應能很順利地進行，只要小心教皇的心腹魔女卡露娜（カルラ）的強力魔法攻擊便可以了。



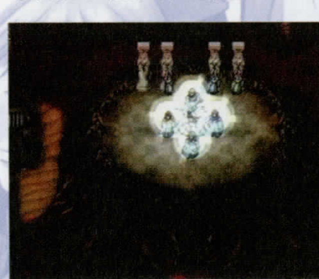
如果派西景和卡露娜戰鬥，可知道原來西景是卡露娜的兒子！



在敵援軍出現點前面玩者要預備有一場苦戰

集女神之力消滅加席朗

當玩者成功阻止敵方援軍出現，便可以開始前往祭壇消滅邪神加席朗。要消滅邪神，玩者必須用寧南、康姆斯、施利多和慈艾四人圍著他，否則即使將加席朗的HP減至0，他也會自動復活！大家必須留意如果不在TURN 20之前將邪神消滅，他便會使用「★BLACK RAIN」將所有人殺死，即是等於GAME OVER！不過說真的，加席朗絕不會是四把聖劍的對手，玩者只要發動三四次必殺攻擊便能擊倒他！欣賞令人感動的ENDING了！


四把聖劍發出共鳴！



加席朗的防禦力非常高，但面對玩者的必殺攻擊便顯得非常脆弱



東洋與西洋，現實與幻想。

GAME PLAYERS GAME・DATA	
機種	PlayStation2
發行商/製造商	ARUZE
遊戲類型	RPG
發售日期	6月28日（發售中）
售價	6800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	86KB
1P/對應DUAL SHOCK 2	

TEXT: AINHO

上回提要：

Urmnaf在一列開往南滿洲的火車上，成功從一名英國紳士手上救回外國少女Arice後，便將她帶到附近的平原。後來，Urmnaf父親的出現，使Urmnaf得悉自己能夠進入自己的內心世界「GRAVEYARD」。接著Urmnaf和Arice在平原上發現了一條村落，但怎知道這裡原來是食人之村，幸好在村中遇上一位陰陽師，在合力的協助下，成功消滅貓妖及村的守護神閻羅王，解除村的結界，而大家也終於可以離開這條村。





鏡頭回到案發現場的火車上，一名男裝打扮的日本軍川島中佐，向身旁的士兵查問護送者是否被兇猛的老虎襲擊，不過士兵卻說並不是，而是一名二十歲左右的白人女性。由於川島起初不見她的死體，所以以為兇手真的是她，不過從另一名士兵前來報告，得知找到一位在車內販賣的老婆婆目擊事件的發生，說出是一名西洋人紳士及青年的所為，而現在他們正向奉天進發。接著川島便命令士兵將屍體送回帝都……畫面轉到另一處，看見Roger到上海拜訪十五年沒見的朋友德壞。Roger說出Arice是完成本個世紀最高秘儀的關鍵所在，想請德壞借出七芒神的力量，可是位於北部地脈的朝陽村之玄武神被封印，以及御靈會的妨害。德壞就說出Arice現在身處於日本軍據點奉天，提醒Roger所有日本軍的人都是烏合之眾，不要招惹他們為妙，其中要注意的是川島這名女子，並告知他Arice身邊的青年Urmnaf是擁有融合者之血統後，Roger便離開出發往奉天。

畫面回到Urmnaf和Alice那邊，經過一晚的勞累，Alice在水池邊的座椅睡了起來仍未起身，於是Urmnaf便讓她多睡一會，暫時一人在附近打探一下情報。這時，有一隻可愛的小狗出現Urmnaf面前，但怎知Urmnaf再次聽到謎之聲音，表示甚麼附在…身上的小鈴，然後那隻小狗便離開了。Urmnaf從市民口中得知，奉天是擁有由各國技術者設計最先進的建築物，自日本戰勝俄羅斯後，住在這鎮的日本人數便不斷上升，而與站在水池旁邊的「世界福引協會」的會員談話，便會得到一張「福引券」，可是他並沒有告訴協會的會長是誰，怕有殺身之禍…另外，從站在廣場右下方的商人還得到一部「步數計」。這部「步數計」的用途，是計算角色在戰鬥地圖上步行的次數，當達至一定步行的次數後，便可得到不同的獎品。







CHECK POINT 世界福引協會

在《SHADOW HEARTS》的世界中，除了存在針灸師外，還有一個謎之組織「世界福引協會」存在。當玩者身上持有「福引券」的情況下，與一些「世界福引協會」的會員談話，便可得到一些景品。這時畫面會出現JUDGEMENT RING SYSTEM，只要不斷連按○掣，將時針停在不同顏色HIT AREA的位置，便可得到不同的景品。紅色HIT AREA的獎品越豐富及珍貴，不過範圍卻非常細小，而不同的會員，所持有的獎品也是不同的。

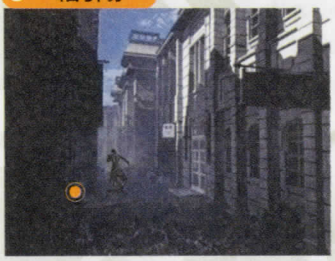
幸運の護符



テント



福引券



CHECK POINT 折扣

玩者在城鎮中的商店購買物品之時，而又手持一個稱為「GUILD CARD」的話，購物時便會有折扣的優惠。「GUILD CARD」有很多不同的種類，當中最常見的卡是「蛇之卡」。不過，成功與否同樣要先經JUDGEMENT RING SYSTEM來決定。如成功將指針指在三個HIT AREA，購買的物品一律可10% OFF，而賣出的物品則5% UP，但失敗的則要依定價來進行買賣。

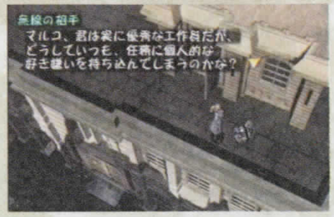


SHOP LIST

名稱	價格	名稱	價格
角手	1200	メディリーフ	50
流星の聖書	1420	ピュアリーフ	230
革のベスト	1000	幸運の護符	480
革のスカート	1200	人魚の涙	70
バンダナ	320	聖母の微笑	75
レザーベルト	320	天使の羽衣	80
貝殻の腕輪	2770	靈獸の尾	90
骨の腕輪	2770	青銅の小刀	200
香木の腕輪	3000	金の砂時計	200
スパイク	2810	テント	480
マナリーフ	100		

當與廣場上所有人談話後，便可以叫醒Alice。原來Alice在睡覺中做夢，看到有一名女人在醫院中哭泣，但由於太暗的關係，看不清哪是誰人…當兩人進入一間商店之後，看見屋頂上有一位女間諜正在偷取情報，聽到日本軍經已在滿州鐵路的車廂上裝了炸彈。當Urmnaf和Alice整理裝備後打算步出商店時，聽到奉天日本陸軍治安總部的緊急廣播，指今日有幾名凶惡的犯人潛入了奉天市內。犯人昨夜在長春出發，乘坐











開往奉天的列車，途中殺害了陸軍護衛部隊後逃脫。主犯人是一名白人女性，若然市民遇見可疑的人物，便立刻通知治安本部…當Urmnaf和Alice慌忙地一進出商店後，外面便發生大爆炸，兩人亦遭到波及，原來是女間諜引爆，接著她慰問兩人有沒有大礙，幸好他們並沒有受傷，但是爆炸觸發了日本兵的到來，於是乎，女間諜便叫兩人一起從地下水路逃走。

Urmnaf和Alice在地下水路四圍調查，發現一個破洞，接著看到有一隻小狗從破洞出現，這隻豈不是Urmnaf在廣場上遇見的狗？相信牠在這裡迷失了路。這時，聽到一下槍聲，於是回到水道中央，發現女間諜倒在地上。過了一陣，她終於醒過來，說出水路裡有怪物出沒，若然失去了我這位英雄人物，世界各地的新聞雜誌都會報導說感到非常悲嘆，接著便介紹自已的名字叫Margareta後，她便加入主角一列成為同伴。

三人在水路繼續調查，發現了一條樓梯，可是登上樓梯時發覺出口被仙道的結界符封住，相信是日本軍的黑魔術師的所作所為。Margareta就表示破解這個結界的方法有二種，一是把放置在反方向的咒符鎖匙打開，二是將結界者消滅。正當他們相討解開封印方法的時候，突然聽到一陣爆炸聲，原來爆炸聲是Margareta早前放在車庫中的炸彈爆發。回到水路中央打探一下，發現盡頭的牆發光，調查它便會得到一個「結封石」，然後便可以回到剛才的封印處放上「結封石」，接著封印中走出了幾隻怪物與各人展開戰鬥。這場戰鬥中，由於左右兩邊的河童具有回復體力的技能，但體力只有100，所以建議先對付它們，然後才專心集中火力對付紅色的水虎。

ENEMY DATA（地下水路）

飛火鼠／火屬性／HP38／MP100／Exp28／Cash105
式蟲／地屬性／HP26／MP0／Exp26／Cash35
化け蛙／水屬性／HP34／MP0／Exp33／Cash140
蛙神／光屬性／HP40／MP0／Exp45／Cash210
河童／水屬性／HP100／MP10／Exp100／Cash600
水虎／火屬性／HP380／MP300／Exp200／Cash1300

金の砂時計



九四式



福引券 ▲ピュアシード



寶玉 ▲香木の腕輪





戰勝後，三人從樓梯上到地面的飛行場，可是同行的小狗不停吠叫，使到他們被守在飛行場的日本上等兵發現，當然是逃不出要戰鬥的命運…成功將前來的日本兵消滅後，援軍亦再沒有來到。眾人正想登上飛機時，飛機突然發生大爆炸，後來更見到剛才的小狗的身體發光，且懂得說話，原來牠是御壞的大魔道士變身而成的，而剛才的爆炸就是牠的好事，接著牠便變身成猛獸與眾人展開戰鬥。

ENEMY DATA (地下水路)

上等兵／風屬性／HP45／MP0／Exp35／Cash210

VS BOSS 犬蠱





這名BOSS的體力有480，屬於火屬性，攻擊力高，要經常確保角色有一定體力的狀態。建議Urmnaf變身成猛虎以物理攻擊對付它。

戰勝後，Margareta在飛行場發現一部雙葉飛機，雖然有點古舊，但在這情況下亦沒有選擇了……成功起飛後，畫面映出川島中佐率領的軍隊經已遲來一步，而一位士兵就表示戰鬥機的追擊經已準備好，要將他們乘坐的古老飛機擊落可說易如反掌，可是川島卻表示這沒有必要，反正那部飛機一定會中途墜落，不過就對他們的新朋友Margareta則感到有點意外……



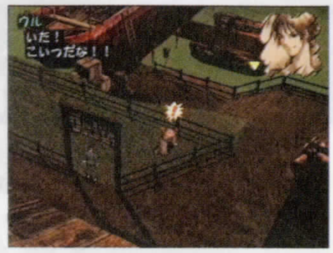
玩者在世界地圖上進入大連前，遊戲會交代Urmnaf小時候的往事。講述Urmnaf的父親日向將要在秋天遠行，Urmnaf就表示我絕對會等待你回來，但是這期間母親會感到非常寂寞，而日向向Urmnaf遵守約定表示冬天一定會回來後，Urmnaf便叫他回家吃飯……之後，謎之聲音又再出現，似乎要Urmnaf到上海去……鏡頭回到Urmnaf處，當Urmnaf醒來後，發現飛機的引擎壞掉而墜進海上，幸好大家逃過大難，平安無事來到大連的港口。

SHOP LIST 1

名稱	價格	名稱	價格
バンダナ	320	ピュアリーフ	230
革の帽子	600	幸運の護符	480
レザーベルト	320	人魚の涙	70
カジュアルベルト	600	聖母の微笑	75
貝殻の腕輪	2770	天使の羽衣	80
骨の腕輪	2960	靈獸の尾	90
香木の腕輪	3000	青銅の矢尻	100
スパイク	2810	青銅の小刀	200
山賊のピアス	5000	銀の砂時計	100
海賊のピアス	5000	金の砂時計	200
メディリーフ	50	テント	480
マナリーフ 100			

SHOP LIST 2

名稱	價格
角手	1200
流星の聖書	1420
六角杖	1100
九四式	1300
革のベスト	1000
革のスカート	1200



三人在大連最初遇上的人物，就是站在港口附近的一塊田地前的男子，原來他正為自己的烏龜走入了田地中而感到困擾。假如成功幫助他找回烏龜，他便會送給「テント」答應大家。Urmnaf等人從大連的村民口中，得知這個港町每到夜晚都會受到幽靈的威脅，而其中一位就是叫麗的幽靈。進入港町的一間宿屋中，看見有一名叫比比的人在受到咀咒下痛苦地死去，然後一位叫海婆婆望一眼Arice後便離開宿屋了。當大家離開宿屋之後，發覺天色經已轉黑，後來在村中發現一個靈體，視乎Arice知道她叫麗麗，接著她竟然將咒語附於Alice上，表示這名女子明天黃昏便會與我一樣痛苦下死去後，便消失了。海婆婆從一間名叫海龜飯店出來，表示剛才的聲音莫非是麗麗來了！然後她當見到有一名女子倒地後，便叫大家帶她到飯店中休息。





海婆婆觀察過Alice的情況後，便表示這女子與比比的情況同樣被麗麗施下了咒語。Urmnaf就詢問海婆婆有沒有方法可以拯救她，海婆婆就回答這不是沒有，不過要找一位有力術士……然後便說出有關麗麗的事，麗麗是一位可憐的女孩，因十五年前的一個大龍捲風，使到很多漁船都沈沒，而麗麗父親的船就不幸地遇險。麗麗站在海邊上祈求父親回來，可是父親始終沒有回來，後來更受到神秘的咒語失去了聲音，而到最後就自殺身亡。

接著，陰陽師朱震亦來到這裡，原來海婆婆也相識朱震，他上前觀察Alice後，就表示她有很強大的咒怨，不過並不需要擔心，然後向Alice說會少許辛苦，叫忍耐一會兒休息一下，而他就感應到海邊附近有一個結界，相信村中的怪物是由這個結界而起。這時，鏡頭轉移到川島中佐方面，原來剛才在海龜飯店中遇到的人物，竟將Alice等人的現時情況都告知川島，當川島表示將會將報酬交給他後，他便離開了。這時，一名新任的加藤軍曹來到，表示附近發生了交通事故，接著川島就命令他準備一艘船和我一起出港。Urmnaf和Margareta兩人在朱震的帶領下來到港口上，真的發現一個結界，村內怪物的源頭就是來自這裡，接著朱震便施放咒語展開首領戰。

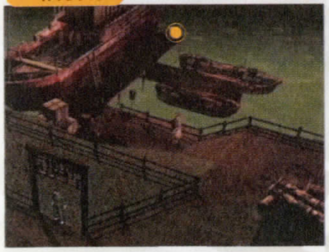








福引券



干し魚　▲薬師のお茶



テント



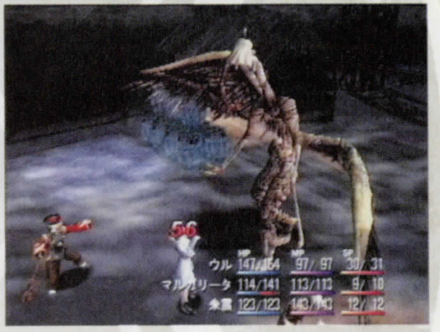
靈の刻印　▲フレアブローチ（BOSS 戰後）



ENEMY DATA（大連）

蛙神／光屬性／HP40／MP0／Exp45／Cash210
磯羅／風屬性／HP55／MP0／Exp50／Cash210

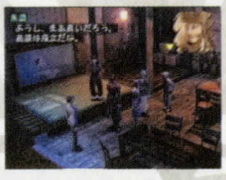
VS BOSS 閻羅王：比叡



今次首領對物理攻擊並沒有效用，只對特殊攻擊有效，體力方面為900，屬地屬性，故Urmnaf應變身成「烈風奇」以特殊攻擊對付它，而朱震則以「鬼火亂舞」。由於它的攻擊有一定的殺傷力，單體物理攻擊會有三回，約扣掉80-90左右，加上現在缺少了回復為主的Arice，所以事前要確保有充足的回復道具，以及戰鬥中各角色體力的充足。







戰勝比叡後，結界終於被解除，朱震就說出這個港的水底存在了一個守護神「青龍」，情況就有如之前的朝陽村一樣……回到飯堂，發現Alice經已康復等待大家回來，而海婆婆就答謝大家擊退村內的怪物，之後朱震便說出大陸四方存在了守護神，北面有玄武神、東面有青龍神，而西面和南面則有白虎和朱雀。至於德壞則現在正找辦法捉拿Alice，目的就是想利用她的神秘力量來做壞事，而現在他身在上海打算施展十五年前的惡夢的儀式「神降」，當時引發起大地震和天變地異，犧牲了很多人，幸好十五年前得到一名男子捨身阻止神降的儀式。正當大家相量用甚麼途徑前往上海消滅德壞的時候，突然有一把女聲音說用我的船，原來是川島假扮成運送貨物的首領，叫大家利用我泊在港口的貨船，大家商議同意後，便決定到宿屋休息一晚等待明天出發。







翌日清早，當作好一切的準備後，便可到港口乘船出發。船隻來到黃海海上，竟然看到Urmnaf暈船浪，Alice就叫他不如到甲板上呼吸一下外面的空氣。由於Urmnaf暈船浪的關係，所以移動十分之慢。來到船頭前，原來朱震也因暈船浪而嘔吐，然後便說出他感應到有妖氣入侵了這艘船，可是Urmnaf不相信他，之後Urmnaf發現駕駛艙的門沒有關上，竟從外偷聽到川島中佐和加藤軍曹的交談，川島表示一定會為大陸列車上被慘殺的士兵報仇，而加藤就認為Alice是一位可憐的少女。至於在十五年前，在德壞的究極仙術的驅使下，幾乎將整個日本消滅，幸好這時有一位特務機關的優秀大佐，在一髮之間將仙術阻止，接著加藤向川島詢問Alice和德壞有何關係，川島就說出她擁有一種特別的靈力，德壞想取走她的性命，而她就是上海出演的重要角色。





Urmnaf與船內全員交談過後返回船艙裡，Alice對他很久還沒有回來感到有點關心，之後便說出他樣子變了，現在與初次會見之時的氣質完全不同，而Urmnaf就回答說自從會見Alice以來，我的力量便不斷加強，而且還說出有關謎之聲音的事，他一定要找出謎之聲音的來源，以及自己使用融合術吸取了不少靈魂，害怕有一天自己會變成怪物，而Alice就堅決認為他是絕不會輸給怪物的。此時，Margareta匆忙來到表示有事發生，叫二人出去看看。來到船頭處，運送貨物的手下表示發動機出現問題，導致船隻無法航行。就在這時，麗麗突然出現，朱震說出她就是妖氣的來源，並叫運送貨物的首領和手下先行離開。後來，大家發現海婆婆被困進鐵蓋裡，海婆婆被救出後，便嘗試說服麗麗，可是麗麗沒有理會並向海婆婆發出攻擊後消失了。接著朱震按海婆婆的指示，張開一個結界以防怪物入襲整艘船，不過需花一少時間。

大家送海婆婆到船艙裡，與她交談有關麗麗的事後，回到甲板上的時候，突然聽到運送貨物二人的叫聲，於是來到駕駛艙上，發現怪物入侵了這裡。成功擊退怪物後，今次又再聽到海婆婆的叫聲，於是回到船艙裡解決這些神出鬼沒的怪物。接著去救助朱震，當擊退怪物後，朱震終於張開到古式解靈之魔法陣，阻止怪物的入侵，然後便借助海婆婆的力量，呼出麗麗出來，接著戰鬥便正式開始。戰勝麗麗後，大家都以為事件終於得以解決，但怎知這時德壞出現眾人眼前，原來令麗麗甦醒也是他的好事，接著他便將麗麗的怨氣全數放出，變身成另一個型態與眾人再次展開戰鬥。

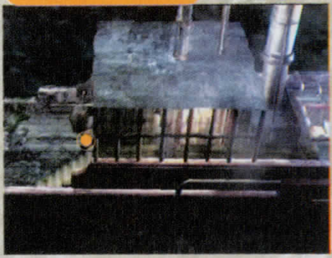
ENEMY DATA（船上）

鬼火／火屬性／HP40／MP120／Exp65／Cash230
白娘子／水屬性／HP45／MP0／Exp78／Cash270

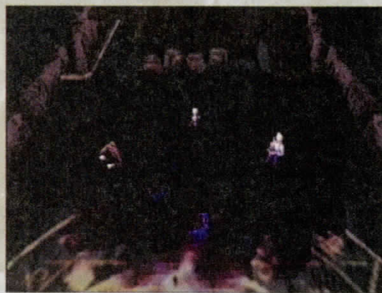
香木の腕輪



魔女のスープ



VS BOSS 麗麗



麗麗在變身之前的能力並不強，體力為580，屬於闇屬性，不過就要注意她的即死攻擊，角色身上一定要裝備具有即死無效的「幸運之護符」，這樣的話這一戰便不難對付。至於來到第二戰中，她的能力值以及體力亦會相對地加強，體力為720，當中要注意她的全體攻擊「憎惡の渦」，能扣掉每位角色約40-50。由於麗麗與之前同樣屬於闇屬性的關係，所以Alice主力以光屬性「祝福」對付她，Margareta和Urmnaf則負責攻擊或回復的工作。



戰勝後，麗麗便說出一句謝謝後便消失了，接著德壞見事失敗，亦隨之而離開。至於海婆婆因用整全力將麗麗解放的關係，而犧牲了自己的性命……事情結束後，畫面來到德壞那邊，氣憤地說出朝陽、奉天、大陣，然後船上，Alice身邊這個小僧之力和朱震，使到他的計劃一一被他們擊破。這時，一名九龍的舞鬼來到，德壞向他說出今次請他由香港而來的目的，是希望他到上海替他辦事。德壞就表示傀儡塔的靈機經已完成，現正在進行準備的工作，問題只是靈媒之娘仍未捉到，以及巫師朱震的阻擾，不過舞鬼就向德壞表示請放心，說我會將這名女子，以及這位老人的頭交給你手上的。



時間回到15年前1899年上海的街頭，看到朱震受到追捕之下，終於支持不住倒在地上，後來九龍的舞鬼亦隨後追到，說朱震不明白德壞是何等的偉大，要對付列強各國，唯一方法是請教擁有究極仙術的鬼門御靈會，才能成功將受到正面威脅的日本驅逐，以及控制西洋各國。但朱震就說鬼門御靈會所講的說話通通都是錯誤，甚麼驅逐日本、控制西洋，其實目的都是將世界毀滅，而九龍的舞鬼就叫他住口，是否想幫你送往地獄。就在這時，日向大佐出現阻止九龍之舞鬼的行動，接著他們更大打出手，可是他們完全敵不過日向的強大力量，而戰敗收場。

ENEMY DATA（上海）

河童／水屬性／HP100／MP160／Exp100／Cash300
九龍之舞鬼／闇屬性／HP333／MP420／Exp1500／Cash4500

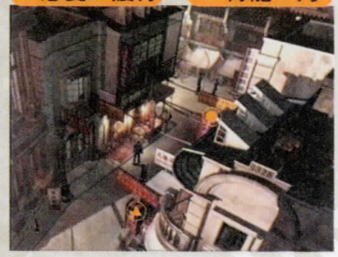
● 金剛杖



● 福引券 ▲ マナシード



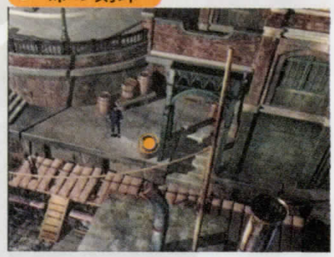
● 慈愛の護符 ▲ 青龍の角



● 福引券



● 命の刻印



戰勝後，日向便向朱震介紹他身邊的朋友陣宗震。當大家作自我介紹後，日向和陣大人便帶朱震回去休息。鏡頭回到現代那處，原來剛才的情節是朱震想起當年的往事，將所有事情都告知給Alice，之後朱震見Urmnaf仍未起身，便表示要拜訪一下昔日的朋友而先行離開。朱震來到華園街南方的秋華館時，鏡頭回到川島方面，川島向加藤表示運送本土的貨物要延遲一點，之後助谷便向川島報告調查的結果，說他訪問過最近到帝都赴任調查室的內偵官，而鬼門御靈會經已排除封印在地脈上的玄武、青龍、白虎和朱雀四方神。至於德壞在半年之間，經已得到朝陽村的玄武、大連的青龍和上海的朱雀，現時只餘下白虎，而牠是封印在位於武漢附近的寺院廢墟。接著川島便命令助谷派遣士兵，在德壞得手之前，盡快將白虎奪取回來，可是之前的調查部隊被強力的怪物襲擊導致全滅，沒有任何生還者……





SHOP LIST 1

名稱	價格	名稱	價格	名稱	價格
革の帽子	600	山賊のピアス	5000	人魚の涙	70
リベットキャップ	1700	海賊のピアス	5000	聖母の微笑	75
カジュアルベルト	600	メディリーフ	50	天使の羽衣	80
ウエスタンベルト	1700	メディシード	120	妖精の溜息	85
貝殼の腕輪	2770	マナリーフ	100	靈獸の尾	90
骨の腕輪	2960	マナシード	300	青銅の矢尻	100
香木の腕輪	3000	ピュアリーフ	230	青銅の小刀	200
小鈴の腕輪	3120	ピュアシード	510	銀の砂時計	100
スパイク	2810	幸運の護符	480	金の砂時計	200
身代わりクン	5200	慈愛の護符	820	テント	480

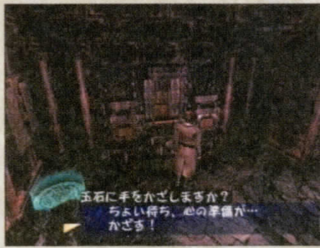
SHOP LIST 2

名稱	價格
鐵甲鈞	2800
月の聖書	3000
金剛杖	2700
南部式	2900
リベットハーネス	2500
リベットビスチェ	2700

鏡頭回到朱震處。朱震進入秋華館向店員表示要見一見店主，當聽完一名女子的胡笙演奏之後，原來朱震是相識她。她的名字叫秋華，秋華見到朱震後感到非常開心立即下台，說他和以前一樣仍然這麼有精神，接著朱震的好友陣先生出現，得知他經已將這店放出，現在的店主已經由舞鬼接手，而且陳大人和其女兒秋華經已是德壞的人，接著有二名醉









漢為了追討當時與朱震的一戰，便打起上來，不過他們的能力值為低，很快便可消滅。戰勝後，舞鬼出現向朱震說你還不記得？魔法是對我的身體並沒有效用，接著便進入戰鬥，可是朱震的仙術不單對舞鬼完全沒有效用，更被他所放出的「死亡之遊戲」擊敗……

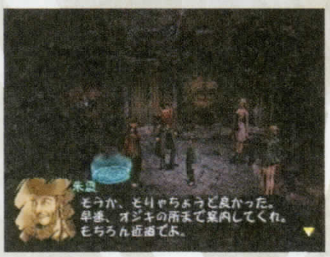


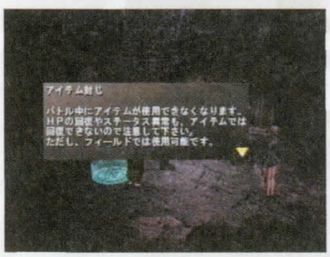




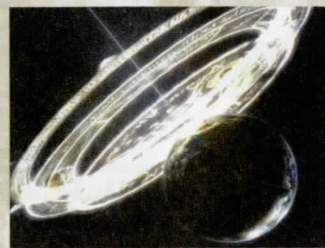
正當舞鬼想將朱震收拾之際，Urmnaf及時來到，舞鬼的「死亡之遊戲」竟對Urmnaf毫無作用，最後他利用物理攻擊輕易就將舞鬼擊敗。接著朱震便說出西法師是保護武漢的地下寺院的人，而寺院裡就安置了四方神之一的白虎。本來白虎不是安置在地下寺院，但由於十五年前的戰爭，所以日向大佐便命令西法師將白虎安置在另一個地方。此時，運貨的首領前來告知大家德壞的人到達了武漢，而駐守上海的日本軍部隊也出發往武漢。於是乎，陳大人便表示我會到武漢收集一下情報，而其他人便出發往寺院廢墟。至於玩者之後便可以到秋華館裡參加鬥技場，每場費用為300，連戰紀錄越高，獎品便會越豐富。

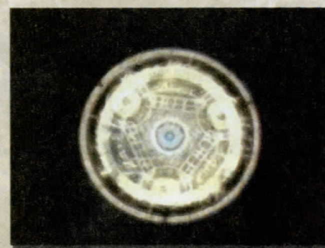






作好一切準備後，便可離開上海出發往西面的寺院廢墟。眾人來到有武漢聖域之稱的西園九宮寺上，發現日本軍好像仍未來到。進入寺院中，朱震便叫Urmnaf和Alice遠離一點，準備念起咒文，可是由於他突然記不起咒語，所以便叫二人先在四圍調查稍後再回來。過了一會兒，二人回到朱震處，他終於成功念起咒語打開一條地下秘道。當大家從地下秘道來到地樓閣時，寺院的看守員小方師突然出現眾人眼前。小方師表示師傅西法師早就知道大家會來這裡，而他就是前來迎接大家的。接著朱震便問小方師有甚麼方法可以快速到達西方師的所在地湟槃宮。小方師就表示日本軍隊曾經多次來到，可是他們通通都變成亡靈了，而大家需要接受下丹田、降宮和泥丸宮這三個廣大迷宮的靈練，才能進入湟槃宮的。每個宮挑戰者為二人，最初挑戰的是下丹田……接著小方師便按自己的興趣選了Urmnaf和朱震為一隊挑戰下丹田，然後將二人的道具封印，使到在戰鬥中不能使用道具。





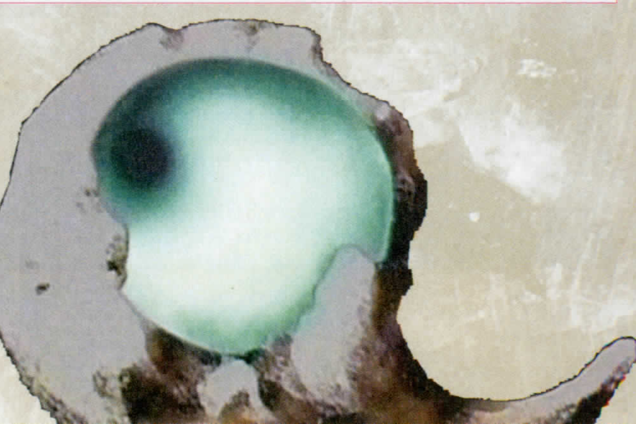
玩者在進入下丹田之前，可先到小方師購買武具或道具，來整理一下裝備。當作好一切的準備後，便可以進入下丹田裡。迷宮裡有很多寶箱存在，玩者不要錯過，不過有些是空箱的。從不同顏色的魔法陣被轉送到盡頭，當調查祭壇中央的玉石便會進入首領戰，由於戰鬥中不能使用道具的關係，所以玩者事前應先補充體力。當Urmnaf和朱震戰勝血尸後，便輪到Margareta和Alice進入降宮挑戰，而今次她們在戰鬥中是不能使用特技的。降宮的地形與下丹田差不多，只要依照所附送的地圖前進，便可輕易通過。Margareta和Alice要面對的首領是名叫白姑，體力並不高，只有380，只要保持角色體力的充足，要戰勝它並不困難。



鏡頭回到Urmnaf和朱震那邊，當二人交談一會兒後，便發現右邊的門打開了，接著便聽到小方師的指示，說二人可以進入最後之迷宮泥丸宮，然後便將二人的特技和道具同時被封印，使到戰鬥中無法使用這兩項行動指令。今次訓練的不同之處，就是需要在泥丸宮中找到一個「木精符」的道具，然後將它放進祭壇上的石版，才能進入首領戰。今次的首領戰由於不能使用道具和特技，所以只能單靠物理攻擊來對付它，不過問題並不大，很快便可樂勝。戰勝後，小方師出現，而Margareta和Alice也來到了，小方師對大家能夠突破靈練感到犀利，然後他便打開湟槃宮的門讓大家會見西法師。這時，鏡頭轉移到川島處，助谷前來報告表示經已有二十名日本兵來到這裡，不過川島就表示現時無須作出行動。

ENEMY DATA（下丹田）

うわばみ	火屬性	HP40	MP180	Exp140	Cash360
あやかし	風屬性	HP70	MP200	Exp155	Cash414



VS BOSS 血尸

／火屬性／HP530／MP440／Exp1600／Cash4200

ENEMY DATA（降宮）

荒御靈／光屬性／HP38／MP180／Exp140／Cash360
傀儡兵／闇屬性／HP45／MP160／Exp155／Cash400

VS BOSS 白姑

／光屬性／HP380／MP440／Exp1600／Cash4200

ENEMY DATA（泥丸宮）

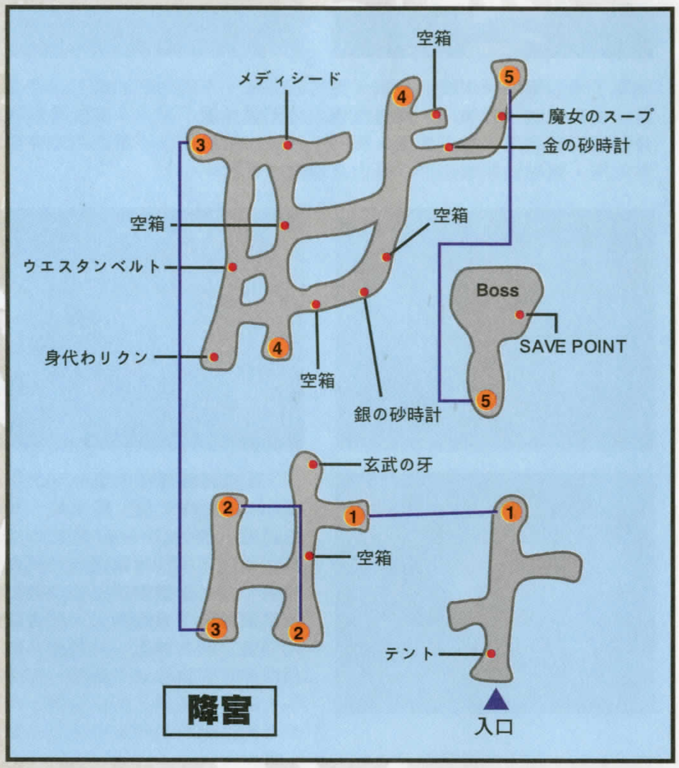
夜叉姫／水屬性／HP60／MP0／Exp210／Cash400
蛙妖／地屬性／HP40／MP180／Exp185／Cash320

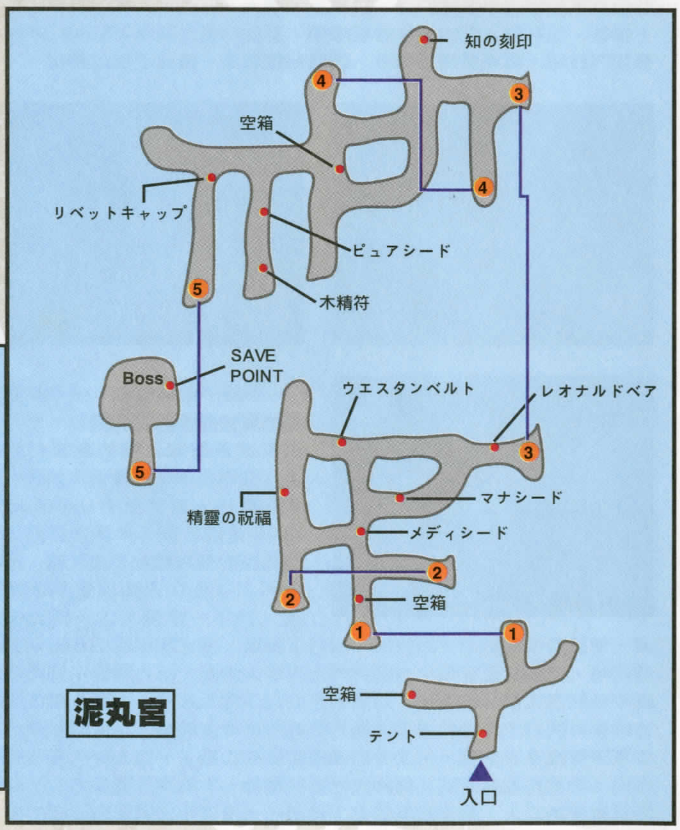
VS BOSS 青古

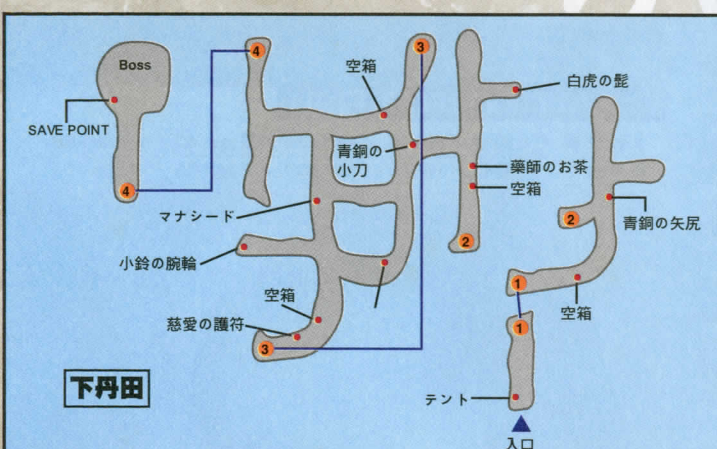
／水屬性／HP600／MP440／Exp1800／Cash4200

SHOP LIST

名稱	價格	名稱	價格	名稱	價格
鐵甲釣	2800	香木の腕輪	3000	慈愛の護符	820
月の聖書	3000	小鈴の腕輪	3120	人魚の涙	70
金剛杖	2700	スパイク	2810	聖母の微笑	75
南部式	2900	レオナルドベア	3330	天使の羽衣	80
リベットハーネス	2500	身代わりクン	5200	妖精の溜息	85
リベットビスチェ	2700	メディリーフ	50	靈獸の尾	90
革の帽子	600	メディシード	120	青銅の矢尻	100
リベットキャップ	1700	マナリーフ	100	青銅の小刀	200
カジュアルベルト	600	マナシード	300	銀の砂時計	100
ウエスタンベルト	1700	ピュアリーフ	230	金の砂時計	200
貝殻の腕輪	2770	ピュアシード	510	テント	480
骨の腕輪	2960	幸運の護符	480		





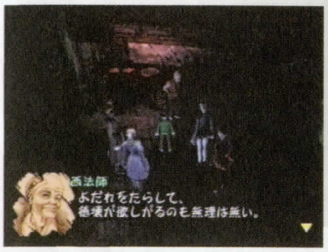


慈愛の護符



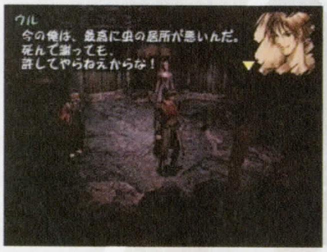
福引券







Urmnaf等人進入湟槃宮終於見到西法師，他說出父親背負了因果的宿命，接著便將大家的道具和特技的封印解除，並將一個「ユグドラシルの實」送給大家。朱震對能夠與師傅再會感到非常開心，而西法師就表示德壞的力量是無法進入這裡靈場的，然後當他第一眼見到Alice後，便表示她是一位蒼目的預言者，擁有著強大的靈力，難怪德壞不斷追捕她成為神降的祭品。Alice就說出我的父親遠赴異國之地，為了守護我而與一些魔術師犧牲了性命。德壞的主要動機，就是想自己的力量超越所有人，為自己的私怨復仇。接著當小方師應西法師的命令下，在最深入的棚子上拿取「白虎之繪馬」後，德壞竟特破這裡的結界附身於小方師上，西法師立即叫朱震準備治符，將受到破壞的結界修補，可是怎知這時四周發生震動，大家都倒在地上，然後德壞便帶走Alice一同消失了。西法師醒過來後，便施展全力救醒Urmnaf、Margareta和朱震，而他最後就拜託大家到傀儡塔救回Alice後，四周都開始崩潰，西法師便用法術將大家送到地樓閣裡……至於川島則叫助谷的部隊突入地下調查。





Urmnaf、Margareta和朱震被西法師送到地樓閣上，正當大家想離開之時，舞鬼竟出現向大家攻擊。眾人合力之下將舞鬼消滅後，這時英國紳士Roger出現將Urmnaf擊倒地上，然後便將舞鬼帶走離開。三人回到上海的旅館，Margareta叫Urmnaf到右邊的房間。來到後，把守門口的二名士兵阻止Urmnaf前進，不過加藤一手令下，士兵便放下槍械然後離開房間。Urmnaf終於才知道二人原來是日本軍的人，更認定日本軍是我的敵人，為了得到「老虎の繪馬」，而不擇手段狙擊寺院廢墟。接著川島就講出一切事實，說我和加藤軍曹假冒運送的人接觸你的時候，從你身邊打探到一些消息後，使到Urmnaf非常生氣，不過川島就堅決表示你絕對不是我的敵人，這時朱震和Margareta 亦來到，朱震表示由於Alice經已在德壞身上，所以鬼門御靈會經已準備開始活動，而川島就表示德壞的要塞傀儡塔，正面突破是不能的，我的目的，就是將上海成為日本軍的據點，使德壞不能輕易實現他的目的，然後她便請求Urmnaf和我一起合作擊敗德壞，若然作戰展開，將會有很多市民犧牲，接著Urmnaf、朱震和Margareta 也離開了。

VS BOSS
閻羅王：狂舞

注意它與之前對付舞鬼一樣，特殊能力對它並沒有效用。它的體力有840，屬於闇屬性，玩者一定要裝備對即死無效的防具，才能避過它的即死攻擊「死亡遊戲」。它攻擊力高，玩者一定要注意體力的充足。









三人離開旅館進入秋華館，朱震向秋華和陳大人講出有關得到白虎失敗的事後，陳大人就說出15年前德壞經已將傀儡塔正門以外的門破壞，餘下的就只有牙王門利用鎖匙才能打開。當大家交談有關如何進入傀儡塔後，三人離開秋華館，發現街上日本軍的士兵增加了。正當大家來到街的中央時，加藤軍曹匆忙來到說助谷被一名叫朽木少佐射殺。按助谷死前所提到貴重物品放在船之中的提示後，便來到港口上，調查船上的鐵蓋，找到一條打開傀儡塔正門的牙王門之鎖匙，然後便返回旅館的川島處。來到後發現川島正被朽木少佐身邊的兩人士兵用槍指住，而加藤則倒在地上。Urmnaf將朽木身邊的兩名士兵消滅替他們解圍，幸好加藤並有大礙，接著大家便出發前往位於上海北面的傀儡塔。鏡頭轉移到傀儡塔的實驗室，看見 Alice 被德壞打算進行實驗測試，Alice 想盡量拖延時間，這時會出現三次選項，只要全部選擇第一個便可避開電流的攻擊，而可以進入隱藏故事。接著德壞便說等待她回復後，便開始鬼門御靈笑著地離開了……

ENEMY DATA

軍曹／光屬性／HP160／MP0／Exp500／Cash710

GAMEPLAYERS MAGAZINE

ENDONESIA 最後的旅程

TEXT：導遊 SAKURA KI



機種	PlayStation2
生產商	ENIX
遊戲種類	RPG
價格	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	239 KB
發售日	發售中

對應DUAL SHOCK

MAP



可愛的小五生經過千辛萬苦（算嗎？），把45個謎題解開後，解救了45位不同的神。終於到了最後的階段，究竟主角能否解救五十位神？回到原來的世界呢？



戰爭之神～鳩之毛利（鳩のモーリー）

需要艾蒙：＼
解封條件：1.從VANCA的手上得到地雷探測器。
2.越過地雷區，然後站在神像的旁邊。

在荒地溫泉的左上方（POINT 1）與VANCA說話之後，便能取得雷達深測器。接著來到地圖左上方的地雷區（POINT 2），只要主角接近 地雷，它便會在主角身上發出圈圈的訊號，如果訊號越來越頻密的話，這些示主角越來越接近 地雷。玩者只要避開地雷陣，便能來到戰車的旁邊。這時玩者只要站在右下方石像的旁邊，等待坦克上的士兵向主角開槍，不過由於打不中而誤中石像，封印在入面的戰爭之神便得到解封。



越接近 地雷訊息越頻密



進入地雷區前可以收集多些蘑菇，不小心中了地雷後食點蘑菇作補充



這時大約的路線圖



一定要站在石像旁邊，否則必會被殺掉

速度狂之神～仲村無限大（ヨシムラ無限大）

需要艾蒙：　不忿（クヤシイ）
解封條件：　1.玩者在第四天的00：00（第三天晚上），在荒地的左方跑道上，遇上兩隻蠍子賽跑。
2.在紅色的蠍子上使用不忿的艾蒙，它便會在那場比賽中勝出。



在荒地溫泉的左上方（POINT 1）與VANCA說話之後，便能取得雷達深測器。接著來到地圖左上方的地雷區（POINT 2），只要主角接近地雷，它便會在主角身上發出圈圈的訊號，如果訊號越來越頻密的話，這些示主角越來越接近 地雷。玩者只要避開地雷陣，便能來到戰車的旁邊。這時玩者只要站在右下方石像的旁邊，等待坦克上的士兵向主角開槍，不過由於打不中而誤中石像，封印在入面的戰爭之神便得到解封。


第四天的零晨一點前要到達呢



向那紅色蠍子使用不忿的艾蒙



在十三秒前如果不能勝便請按START掣再挑戰


最重要看按掣的力度，與按著的時間完全無關

新來之神～沙巴特達（サイバダッタ）

需要艾蒙：　帥氣（カッコイイ）、可怕（コワイ）、
肚餓（ハラヘリ）、寒冷（サムイ）、熱（アツイ）和飽肚（クイスギ）
解封條件：　1。收集寒冷地區的冰之果實、荒地的燒豬和LANCE的熱炭。
2.到山之地區的山頂找沙巴特達。
3.給他冰之果實，等一會之後向他施展熱的艾蒙
4.給他燒豬，等一會之後向他施展飽肚的艾蒙
5.給他熱炭，等一會之後向他施展寒冷的艾蒙
6.之後立即走去山之道找他。

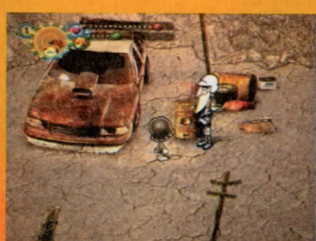


如果說要拯救這個新來之神，倒不如說是令到這個神誕生好了，不過主角首先要收集三樣艾蒙和三種物件。需要的艾蒙是熱、寒冷和飽肚，所需物件方面比較麻煩。首先玩者可以取得比較容易的冰之實，取得的地點是在北面寒冷的西伯利亞地區。接著要得到ROGER的燒豬，如果玩者的球棒未拋棄的話，主角只要有肚餓的艾蒙的話，便可以直接到ROGER的汽車左下方，那些地洞上使用艾蒙捕捉野豬（如果沒有球棒的話，只要在ROGER靠在車外時與他說話，他便會給主角球棒）。捉到野豬之後，再與ROGER說話他便會幫主角燒豬。最後熱炭取得的方法比較麻煩，主角要在第八日的早上九時，在荒地戰車的後面通道，等待LANCE騎馬前來。當他想跳過鐵絲網時，向他施以害怕的艾蒙，他便會因為害怕而騎馬逃走。主角這時要不斷地跟著他，來到墳墓右下的空地上。與火堆前的LANCE說話後，向他再次施展帥氣的艾蒙。這時LANCE會把火堆弄熄，玩者趁著他離開的一瞬間，主角便能取得熱炭（玩者留意熱炭會變冷，所以要盡快使用）。

主角來到山之地區的山頂，會遇上一位稱為沙巴特達的苦行憎，他為了要成為神，於是要親身體驗三種苦修行「熱之苦」、「冷之苦」和「餓之苦」，玩者要幫他完成三項苦修行。「熱之苦」的方法是先給沙巴特達熱之炭，玩者接著向他施以寒冷艾蒙，這樣便能完成這項苦修。「冷之苦」是給他冰之果實，然後向他施展熱之艾蒙。「餓之苦」是給他燒豬，最後給他飽肚的艾蒙。助他完成了三項苦修之後，由於他始終未能成為神，於是便決定捨棄肉身，說罷便從山後跳了下去。這時玩者一定要到山道上找回他，與他說話後他便能成為新的神。

最後筆者要提醒大家兩件事情，三項苦修最好分開三天進行，如果同時間進行的話會不夠時間行動。另外，當沙巴特跳下涯之後，玩者要立即行動去找他，如果過了那天之後，他便不能成為新的神，這兩點定要好好留意。


在寒冷的地區取得冰之果實


找ROGER取得燒豬


取得熱炭要盡快來去找沙巴特達



協助沙巴特達進行苦修

御來光之神～山先生（サンさん）

需要艾蒙：　＼
解封條件：　1.早上06：30來到山區沙巴特達修練的左手邊，站在通道上的太陽圖案之上等日出。
2.御來光之神會請求主角幫他找回十位小太陽。
3.每找到一位小太陽，翌日的早上06：30找御來光之神，牠會指示下一位小太陽的位置，直到找到十位小太陽為止。



通過了沙巴特達的修行地之後，在右手邊通道上會找到一個神像（POINT 8），神像前會有一個太陽的圖案。玩者只要每天的早上六時半來到，站在太陽的圖案上等待日出的話，御來光之神便會與主角說話。祂會請求主角幫忙，找回十個小太陽。玩者只要跟著以下的表去找，相信很快便能找齊。不過要留意一件重要的事，每次也要聽過御來光之神說出下一個小太陽的位置，這樣才能去找小太陽。如果沒有聽過祂說出小太陽的位置，那麼就算主角去到目的地，也不能找到小太陽。換句話說主角要有十天早上的六時半，站在太陽圖案上看十次的日出呢。

1　遊戲開始時那張床的上方，調查門口那岩石（POINT 9）
2　在艾多拉斯地區的石門以北，調查那些白色的花（POINT 10）
3　於最南面的夢幻之地，調查P氏的冰箱（POINT 11）
4　森林地區的睡床以西，在路口調查刻上斧頭的木板（POINT 12）
5　在森林地區的西南面，在魔利拉的宮殿中，調查最入那條石柱（POINT 13）
6　熱帶兩林右上方跳台的位置，玩者要故意跳躍失敗，然後才跳進中間的小河作調查（POINT 14）
7　曾經出現過賽蠍子大賽的跑道上，調查終點左手邊的石柱（POINT 3）
8　主角在墓地內，調查有十字架的墓碑（POINT 15）
9　來到西伯利亞的寒冷地帶，調查最東北的位置（POINT 16）
10　調查御來光之石像的背後（POINT 8）


在最初出現的地方


白花不是在石門前，而是在上一條山路中


打高爾夫球的P氏,他的太陽傘下有個冰箱


這個木板比較細，要小心錯過啊


在梳化背後的柱


在彈簧於最高位後才跳，會較易失敗


終點的左柱背後


這個十字架大墓碑才是呢


最東北之地會比較特出小許


最後的小太陽就在石像背後

大神樣～瑪尼莫尼（サンさん）

需要艾蒙：　＼
解封條件：　1.救出49位神樣之後，來到山區睡床的左下方通道上，調查那塊大岩石。



主角來到這裡，終於把49位神救出神像，最後來到大神樣那裡。不過其實這時玩者並不雖要做什麼，只要調查山區睡床左下方的大石像（POINT 17），大神樣便自動被解封出來。主角只要繼續前進的話，便會來到最後的階段。



這個不就是叫主角解救所有神像的大神樣嗎？


玩者只要解開49位神，然後只要調查那大石像便可

意外的結局

主角看到山腳有一條村，於是便進入村內看過究竟。不過村中的人都像等主角前來一樣，原因是最初出現的那班土人，就是居住在這條村內。村中的族長叫主角坐在村中央的火堆旁，他將會講解一切。首先族長很多謝主角，把影響這個島的50個神像破壞。由於主角擁有完成這任務的能力和膽色，因此便把主角召來這個世界。雖然最初告訴主角只要把50位神救出之後，主角便能回到原來的世界去。可是其實召主角來到這個島上的原因還有一個，就是希望主角能與這島的承繼人姬露露結婚，成為這個種族的族長。主角在他們盛意權拳拳的邀請之下，最終決定留下這個島上，與姬露露結婚和成為族長的承繼人（其實主角滿可憐，根本就不讓他拒絕…笑）。

時光飛逝，轉眼間主角與姬露露已經白頭到老。姬露露問主角有沒有後悔留下來，主角向她施以快樂的艾蒙回答，姬露露便笑說主角溫柔，看樣子主角留下來的生活也滿幸福快樂呢。






THE END







道歉啟示：由於在下發現上期的艾蒙表有些出錯，希望大家能夠多多原諒。因此今集在這裏作補充，希望大家能夠得到更詳細準確的資料。

艾蒙名稱	地方	取得方法
熱（アツイ）	森林	吃了森林中有黃色環的野菇（隨機）
	荒地	浸溫泉超過一定時間
	西伯利亞	浸溫泉超過一定時間
痛（イタイ）	森林	吃了森林中有黃色環的野菇（隨機）
	熱帶雨林	碰到有刺的球根
	熱帶雨林	在跳台跳躍中失敗後
	荒地	被砂組刺傷
帥氣（カッコイイ）	艾多拉斯	與料理先生卡度說話時、選擇自我介紹（選項2）
	艾多拉斯	站在樹熊樹林中的機械0號底下
傷心（カナシイ）	森林	第四次被面具土人作弄後
	森林	松鼠在特訓中被烏鴉殺死
	熱帶雨林	聽到酒吧老闆的說話後
痕癢（カユイ）	森林	吃了森林中有黃色環的野菇（隨機）
	熱帶雨林	被多基的草刺中後
可憐（カワイソウ）	森林	早上5至6時左右、看到松鼠進行舉重大會
	熱帶雨林	在研究員的小屋中、看到老鼠被研究員吃掉
漂亮（キレイ）	夢幻之地	在晚上於夢幻之地的東北方水池中、看到水池噴出肥皂泡
飽肚（クイスギ）	＼	肚子計到達MAX
臭（クサイ）	森林	嗅到STEVE飲酒
	熱帶雨林	接近 一些會放出臭氣的大紅花
	西伯利亞	接近 伊艾迪
不忿（クヤシイ）	森林	被面具土人氣弄三次後
	荒野	與羅莎說話時選擇「うまくいきません」
害怕（コワイ）	艾多拉斯	抱著的小樹熊變成大樹熊後一會兒
	＼	給拉斯的馬未熟的蘿蔔
	森林	被STEVE斬下的樹嚇壞
	森林	看著貓頭鷹在叫
	熱帶雨林	接近 食人魚
	荒地	看見剎達斯的骸骨
	墓地	看見喪屍
寂寞（サビシイ）	艾多拉斯	與料理先生卡度說話時、選擇「おじさん、誰？」（選項2）
	森林	在第七日晚上與STEVE說話
寒冷（サムイ）	森林	吃了森林中有黃色環的野菇（隨機）
	西伯利亞	浸在冷水池中經過一定時間後
快樂（タノシイ）	艾多拉斯	把氣球吹漲昇起後
	艾多拉斯	被小樹熊抱在手上
	熱帶雨林	在跳台上成功跳躍
	＼	給拉斯的馬成熟的蘿蔔
想睡（ネムイ）	森林	吃了森林中有黃色環的野菇（隨機）
	＼	可以行動的時間只剩下6小時（行動超過16小時）
害羞（ハズカシイ）	熱帶雨林	被脫內褲
肚餓（ハラヘリ）	肚子計快變成0時	

TEXT：MARKS



魔劍主宰世界命運

經過前兩期的介紹，相信各位讀者已經可以完成遊戲了，但之前的攻略只介紹了ENDING 1和2的部份，而今期則會繼續介紹其他ENDING的攻略〔如個發現沒有介紹的STAGE，就代表該STAGE內容與上期所介紹的相同〕。此外，更會有與封劍士戰鬥的方法。希望這份攻略有助大家完成不同的ENDING。

GAME PLAYERS GAME·DATA

PlayStation2	PlayStation2
ATLUS	ATLUS
ACT	ACT
6800日圓	6800日圓
DVD-ROM	DVD-ROM
440KB	440KB
發售中	發售中



分歧圖



BRAZIL

當協助封劍士時選擇YES—NO，或不協助封劍士時選擇NO—YES，就可以進入ENDING 4,5,6的分支部份，而完成Brazil後的提問就會決定三個分支的去向。協助封劍士時選擇YES，會Brazil 1進行，而不協助卦劍士，則會進入Brazil 2，但不論在協助不協助之下選擇NO就會直接進入Washington。在Brazil 2首先會對封劍士兵 鐵弓和影腳，才會與封劍士Kari決鬥，由於沒有回復道具之下，與鐵弓和影腳戰鬥一番後，才與Kari，所以使用的角色最好是擁有回復能力的八卦Ray。



因為桂成為人質，所以弘手執魔劍前去救人



封劍士Kari派出封劍士兵攻擊魔劍

封劍士 影腳

乘著機械爪來攻擊的強敵。在跳高後，會以垂直落下攻擊。雖然可以在檔格後進行反擊，但不要忘記在其跳躍後進行LOCK ON。



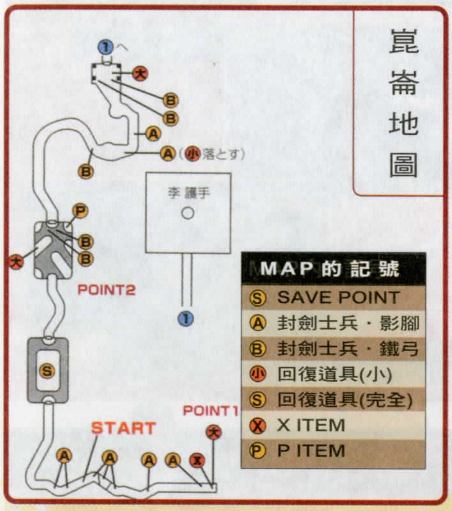
在LOCK ON後，才可以擋下其跳躍攻擊

封劍士 鐵弓

當鐵弓在遠距離以飛行道具連續射擊時，需要躲在附近 的障礙物回避。埋身攻擊會有兩段攻擊，在其第二段攻擊後反擊。



以橫移接近 和回避鐵弓的飛行道具



崑崙

基本上，在BOSS戰之前只有一條直路，因此是不會迷路。開始時，首先取下身後的X ITEM來使用於對付該山路上的卦劍士兵・影腳。對付山洞內的鐵弓，要先擊倒其中一個，而且使用洞中的全回復道具回復，不過BOSS前的兩個鐵弓可以用P ITEM來對付。



這STAGE最主要以道具來過

ENDING 3

除了依著分支表而進行之外，亦有特殊條件。這個條件首先需要不可打倒任何一個封劍士，而且將所有八卦擊倒。不單如此，完成STAGE後對桂的提問亦需要注意，而回答的答案都要迎合桂的性格，而只要看回答後桂的反應就可以知道。

ENDING 4

進入Brazil 1後，便會向ENDING 4進發。選擇Brazil 1後，因為桂成為天尊流星人質，所以山城弘便拿起魔劍進入紫禁城。雖然山城弘沒有同步率，但增長速度非常快，而且紫禁城的敵人會有很大的變化。在BOSS房間時，山城弘以自己的生命來救出桂，因此桂會成為與天尊流星決戰的角色，而且同步率亦已達到100%。



弘不要自己生命救出桂的情景

ENDING 5 & 6

雖然ENDING 5和6的內容不同，但卻在同一分支中出現，而紫禁城就是決定兩個ENDING出現的STAGE。基本上，在進入BOSS天尊流星房間之前的部份是不會有任何的影響，而天尊流星的提問才是關鍵。選擇YES時，在不用與天尊流星戰鬥下進入ENDING 5；選擇NO時，需要打倒天尊流星才進入ENDING 6。



這個提問就是ENDING 5 & 6的分支選擇

ENDING 7 & 8

這兩個ENDING的分支會在Mecca之中決定，而進入Mecca的條件是不協助封劍士之下，選擇NO—YES以外的答案，就會與Yuisf戰鬥之前發生分支的EVENT。當選擇YES的時候，雖然不用與Yuisf戰鬥，但Yuisf不能成為Brain Jack之一，而前往崑崙與李護手。相反，選擇NO時則會與Yuisf戰鬥，以及前往Washington。

Yuisf會問魔劍會否支持天尊流星的想法



對付封劍士的激戰

在「魔劍 爻」中，不論選擇那一個分支，故事都會由封劍士和八卦等所組成。前兩期都集中於介紹對付八卦的方法，而今次介紹與封劍士戰鬥戰的方法。與他們戰鬥就需要選擇與他們敵對的答案，而且選擇贊成「天尊流星」的想法。



提問的選擇會影響是否與封劍士戰鬥

崑崙~李護手



由於李護手作攻擊後會以意念移動(隨機出現不同位置)，所以他是個不能容易LOCK ON的敵人，而需要看畫面中顯示敵人方位的箭咀。他的埋身攻擊有兩種，一是掌擊，二是手刀。在最初時會以掌擊為主，可於擋格反擊，而第二種的手刀，因不能擋格，所以在使用橫身回避後才進行反擊。此外，李護手亦會在意念移動後，以指發射LAZER光線，因同樣不能擋格，所以利用橫移避開。至於以拳擊向地面產生的三下波紋攻擊，需要配合時間跳高避過。



出掌時就是其出現空隙的時候



小心配合時間回避

Amsterdam~Ramond



Ramond的攻擊有三個模式。飛行道具雖不能擋格，但因速度慢，可以用橫身回避避過。由於被擊中會受到追擊，因此必須避開。在可以擋格的突進攻擊，和以後跳避開回轉攻擊之後便可進行反擊。



雖然冰柱攻擊速度慢，但甚有威力



在其回轉攻擊後，會有空隙出現

Lyon~Badelaire



角色性能高的Badelaire成為敵人時，要以橫身回避避開連續的落雷攻擊，而且不需配合時間，甚至可以利用橫移避開。雖然其突進攻擊是不能擋格，但只要避過就可以進行反擊。注意的是處理落雷攻擊會決定角色的生死。



雷擊雖然快，但可以不理會時間回避



避開這突進攻擊就從其背後反擊

Athenes~Acinaces



Acinaces的攻擊有兩個模式。在遠距離時，會連射龍捲風的飛行道具。由於這攻擊不能擋格，而且速度快，所以需要以橫身回避避開。當見到其全身發光時，其就會以像電鑽發動不能擋格的突進攻擊，避開後會出現反擊的機會。



Acinaces的龍捲風攻擊是很有速度的



在近距離時，Acinaces就會使用突進攻擊

Lisbon~Kati



由於她是五大封劍士之首，所以其攻擊是不會在其他封劍士之下。可是，她的回轉突進攻擊在被擋下後會出現空隙，而角色就可以趁這空隙時間進行反擊。至於其飛行道具就可以橫身回避避開。



只要擋下這突進攻擊，就可以反擊了



以橫身回避才可以避開其飛行道具





GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	ENTERBRAIN
售價	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCKS
發售日	2001年5月24日

PS／SRPG

TEARRING SAGA 宇多拉英雄戰記

「嘩，弊！」
「唔係呀嘛……唔好呀…！千祈唔好打佢呀……！」
「死！真係打佢添，你死都要避開呀！」
「命中率82%！大劑！」
「喳！」（被劍擊中之音效）
「叮！」（按L2+R2+START+SELECT）
（……）
（……）
（……）
（標題畫面音樂響起）
「唉……唔記得SAVE，又要重新打過喇……」

以上悲劇，在過去一個月的編輯部中時有發生。而導政此一悲劇的，正是有「RESET GAME」之稱的遊戲《火炎之紋章》系列之最新作——《TEARRING SAGA宇多拉英雄戰記》。

嚴格來說，《TEARRING SAGA》並不是《火炎之紋章》的續篇，一來遊戲的名字已經不同，二來它不是任天堂的出品。但是從另一個角度來看，《TEARRING SAGA》的而且確是《火炎之紋章》的續集，因為它的監製，正是「火炎之紋章之父」加賀昭三。業界相傳加賀昭三是因為對任天堂的待遇不滿，於是便自己離職，成立新公司「TIRNANOG」，而TIRNANOG的第一彈便是這套《TEARRING SAGA》。其實《TEARRING SAGA》的原名為《EMBLEM SAGA》，而且兩個遊戲的系統、人物設計、故事設定等都有九成相似，大家很容易便聯想到兩者的關係（傳聞《TEARRING SAGA》改名是由於任天堂方面的壓力，但結果這也沒有影響到《TEARRING》的成績）。

相信有玩過《火炎之紋章》系列的朋友，都知道它是套究極的「RESET遊戲」。因為這系列的傳統，是一旦有同伴在戰鬥中死亡，玩者便會永遠地失去他，沒有任何復活的機會。不僅如此，如果該名同伴在之後的故事中是有事件發生的話，便會令到之後某些新同伴也不能加入，形成連鎖反應。所以當有同伴戰死後，幾乎所有玩者都會按掣RESET重來。

不過這種RESET還只能算是基本中的基本而已，隨著玩者對這遊戲「中毒」日深，便會開始「係唔係都RESET」。在戰鬥中少看了一個對話事件？RESET啦。在升LEVEL時太少能力值上昇？RESET啦。寶箱內的寶物不合心意？RESET啦……《TEARRING SAGA》在這方面，可說是完全繼承了《火炎之紋章》的傳統。筆者本人加上負責幫我打機的小吉兩人合起上來的RESET次數，相信大大話話有二三百次……可見本遊戲的難易度有多麼的誇張。

說起難易度，《TEARRING SAGA》的確不是「非機迷」所可以接受的，舉些例子，遊戲中敵方有一種名為魔女的恐怖部隊，她們神出鬼沒，可以隨時傳送到畫面上的任何一格，然後還可以立即攻擊！如果玩者隊中有已經受傷的同伴，即使他們躲在後方，也同樣會遭受到魔女的襲擊而死！另外，敵方的援軍數量非常多，有時更是無限地出現！即使大家玩其他SLG遊戲，也絕少有這種敵我強弱懸殊的情況出現，而且玩者還要是一個同伴都不能死呢！除此之外，當敵方部隊使出必殺攻擊時，玩者應該都可以準備RESET了。雖然玩者可以事先看到敵方使出必殺技的機率，但世上有一種事情叫做「意外」……

不過和《火炎之紋章》比起來，《TEARRING SAGA》的難易度其實也不算什麼，這是因為它提供了途中SAVE的功能，所以只要在有危險的情況時使用SAVE&LOAD絕技，不論是多麼困難的戰局也可以安全渡過，最重要的是即時SAVE&LOAD可為玩者省下不少RESET重新玩過的時間，設計可說是十分親切了，如果沒有它的話，筆者在攻略此遊戲所需的時間可能會多幾倍！

看到這裡，未玩過這遊戲的朋友可能會被這遊戲的難易度嚇怕，但筆者可以對大家說，這遊戲絕對有一玩的價值。為什麼呢？這主要是因為遊戲的人物非常之有魅力，這點其實是十分重要的。在眾多SRPG遊戲中，成功的作品大都有一個重要的特徵，那便是它們對裡面登場的角色都有豐富的故事描述，透過人物之間的對話，可以突顯出角色的背景和心理狀態，令玩者對他們更有親切和代入感，而不只是當他們為戰爭的「棋子」。《TEARRING SAGA》在這方面絕對是交足功課，它裡面的角色關係可說是千絲萬縷，互相影響，而且各人在故事發展上都有一定的作用，不會成為「冗員」（WELL……除了數人之外），能夠設計出這樣完整而細密的設定，加賀昭三應記一功。加上主要角色們大都是美男美女，看上去也「賞心悅目」。大家不要看輕美型角色這個因素，好像《OGRE BATTLE 64》的人設，便是令它缺乏玩者支持的主要原因之一。

在戰略性方面，《TEARRING SAGA》要求玩者在每一個行動上都不能夠出錯，否則CPU很容易便會找出你的破綻，將玩者最脆弱的部隊消滅！這種每分鐘都不能鬆懈的感覺，相信即使是經驗老到的SLG玩家也會覺得非常刺激。由於遊戲在每場戰鬥前都會先向玩者提供雙方命中率、攻擊力、防禦力等資料，除了必殺攻擊和特殊技巧之外，基本上玩者都可以預先知道戰鬥結果，利用這資料玩者便可以思考出最佳的戰術。

不過有一點筆者希望製作者們日後要留意的，便是「待機」這個指令不要放在游標的DEFAULT位置，筆者已經不知道試過多少次因為多手按多了一下○掣而導致原本想攻擊的部隊錯誤地待機，結果該關便要RESET重來了（淚）。

在完成了整套遊戲，看過感動的ENDING之後，相信《火炎之紋章》的FANS都會同意《TEARRING SAGA》是一套非常出色的作品，並成功繼承了《火炎之紋章》系列之優良傳統。但同時這也叫筆者擔心任天堂日後推出的《火炎之紋章》，會像沒有了松野泰已的《OGRE BATTLE》般逐漸衰退下去……

時雨

自以為玩SRPG好勁，終於在《TEARRING SAGA》遭受到重重打擊的笨編輯。對女性角色有特殊偏好，現計劃下次要用全女性角色爆機。最喜歡的角色為「火之巫女」嘉多里，現實生活中有這樣的女孩便好了……（妄想）

鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地



怒首領蜂 II 蜂暴



《首領蜂》系列除開創了『彈幕』型射擊遊戲的先河外，更令寂寂無名的開發商 CAVE 一下子成為了射擊遊戲界的新寵兒。五年後的今日，《首領蜂》終於再次捲土重來，但遊戲已並非出自CAVE的手筆，而是大家熟悉的台灣製造商IGS。IGS 購下了《首領蜂》五年的版權，在遊戲史上可謂絕無僅有，加上她們從未接觸過射擊遊戲的製作工作，到底IGS 會否像 CAVE 般一舉成名？各位就要拭目以待。

SPECIAL WEAPON



遊戲除繼承了《首領蜂》系列一貫的特色之外，IGS 方面也沒有躲懶，將《怒首領蜂》中的「MULTI BOMBER SYSTEM」改良成為兩種要求完全不同的戰鬥模式。

・BOMB MODE

擊落指定的敵機來取得補給的傳統系統，有清除畫面上的嘍囉和敵機的榴彈的作用，也可以在危難中發揮迴避的效果，最多可以同時儲存五枚。

・ENERGY MODE

概念來自 SUCCESS 的《PSYVARIAR》的新系統，以避開和擦過敵機的榴彈，來轉化為比BOMB MODE 的大彈具有更強破壞力的「ENERGY REVENGE」的能源，而且風險和難度也屬於一等一。

STG / 1P ～ 2P
製造商：鈊象電子 I G S
(International Games System)
推出日期：近日推出
基板：PGM SYSTEM

操作方法

控桿	機體的移動方向
A 掣	SHOT 連續按掣 LASER 按著掣不放
B 掣	SPECIAL WEAPON (BOMB MODE / ENERGY MODE)
C 掣	連射 SHOT

A-TYPE

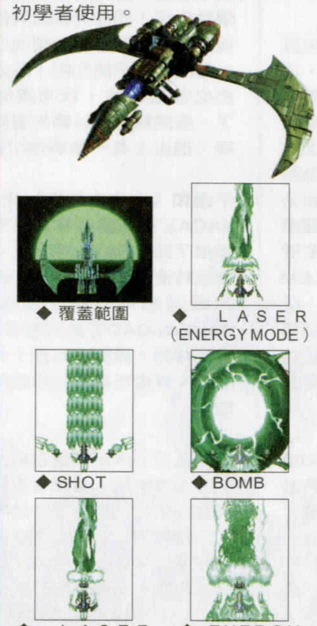
移動速度最高，火力集中於一點的機體，完全為高手或喜歡貪分的人仕而設。



◆覆蓋範圍　◆ LASER (ENERGY MODE)
◆SHOT　◆BOMB
◆ LASER (BOMB MODE)　◆ ENERGY REVENGE

B-TYPE

性能改動最大的一部，除了覆蓋能力大幅上調之外，速度和火力也更加平均，更加適合一般初學者使用。



◆覆蓋範圍　◆ LASER (ENERGY MODE)
◆SHOT　◆BOMB
◆ LASER (BOMB MODE)　◆ ENERGY REVENGE

C-TYPE

雖然移動速度稍遜於其他兩部機體，但火力和覆蓋能力卻傲視同儕，用來對付大伙兒的嘍囉就最適合不過。



◆覆蓋範圍　◆ LASER (ENERGY MODE)
◆SHOT　◆BOMB
◆ LASER (BOMB MODE)　◆ ENERGY REVENGE

ZERO FIRE

除了新的戰略性系統之外，遊戲也沒有忽略喜歡挑戰分數的一群，所以今次除保留了《首領蜂》系列中COMBO UP和COMBO DOWN的設計之外，更加入了一個名為「ZERO FIRE」的全新系統。只要在使用LASER攻擊的狀態下接近敵機，形成零距離的情況，張開能量網擊落敵機，那麼，每擊墜一部敵機便可以額外獲得一萬分。




◆ 火力增加一級，最多可以增加五次，超過上限時則可以額外獲得五萬分


◆增加一枚大彈(BOMB)，最多可以同時儲存五枚，超過上限時則也可以額外獲得五萬分


◆ 一口氣將武力增加至上限，超過上限時則也可以額外獲得五萬分


◆ 增加一隻

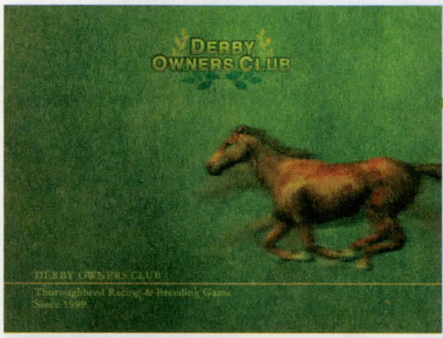

◆ 金蜜蜂，選擇BOMB MODE時才會出現的道具，配合大彈使用後可以將敵機的榴彈化成增加分數的道具，每個二萬分


◆ 小蜂巢徽章，每個二千分


◆ 中蜂巢徽章，每個一萬分


◆ 大蜂巢徽章，每個十萬分

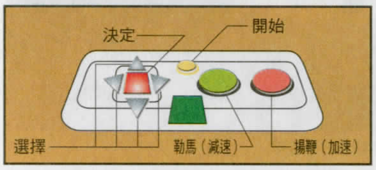
DERBY OWNERS CLUB 2000 VER.2



© SEGA 2000

SLG / 1P ～ 8P
製造商：SEGA（Hitmaker）
推出日期：經已推出(7月14日)
基板：NAOMI

以往，各位在遊戲機中心可以接觸的賽馬遊戲，像SAURUS(SNK)的《STAKES WINNER》系列、namco的《FINAL FURLONG》系列、TECMO的《JOCKEY RACING GAME GALLOP RACE》系列，充其量只是賽馬，對於養馬的部份則可謂隻字不提，不過這種現象終於在九九年被SEGA的《DERBY OWNERS CLUB》所打破，而且更將模擬遊戲帶進了以動態為主流的遊戲機中心，旋即於日本掀起了一股熱潮。最近彩京的香港代理HiT-STYLE LTD.達流有限公司決定將《DERBY OWNERS CLUB》引入香港，實行將這股熱潮也帶來香港，到底對賽馬趨之若鶩的香港人，會否對養馬遊戲也產生興趣？答案實在叫人期待！





◆ 價值百多萬港元的《DERBY OWNERS CLUB》，可以稱得上是遊戲機中心之最

Step 1 成為馬主！


◆ 完成以上步驟後，馬匹就可以在牧場中散步，找出所需的道具



要開始遊戲，首先就必須要有一匹屬於自己的賽馬，只要在《DERBY OWNERS CLUB》的售票機購買一張用來儲存馬匹和每一場賽事等有關資料的磁片(構造和我們日常使用的磁性車票差不多)，每張港幣三十元，那麼就可以憑磁片來開始遊戲。至於製作賽馬的第一步，就是選擇優良的雄性馬和雌性馬進行繁殖，待馬匹出世後，便要為馬匹起名，同時也要決定日後策騎馬匹的騎師的服飾。


◆ 二十場賽事後，身為馬主的你也可以為馬匹選擇退役，作為繁殖下一代



※ 磁片的售價已包括了首次進入遊戲時的費用

開發者推薦馬匹

雄性馬（種牡馬）
サンデーサイレンス
ブライアンズダイム
ラムタラ

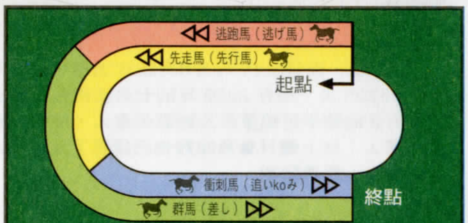
雌性馬（繁殖牝馬）
ベガ
メジロラモーヌ
シンコウラブリィ

Step 2 訓練



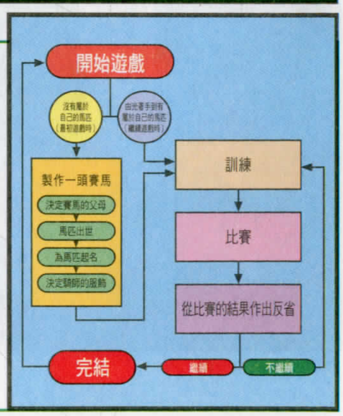
所謂訓練，其實是為馬匹於賽前熱身的迷你遊戲，基本上可以分為單走訓練（dan走調教）、併馬訓練(併せ馬調教)、泳池訓練（プール調教）和休養四種，雖然以上三種訓練，也可以提高馬匹控制速度的能力，但單走訓練和併馬訓練卻更可以加強馬匹對各種地質的適應能力，至於休養除了可以恢復馬匹在賽事後所出現的疲勞之外，更可以增加在彎路和馬群中突圍而出的能力。


◆ 餵飼也可以加強馬匹的能力



Step 3 賽事

賽事由十個賽站所組成，你雖然可以在賽事中控制揚鞭加速或勒馬減速，但卻切忌胡亂加鞭，令馬匹出現疲態而失速，所以在賽前確認一下自己的馬匹到底屬於哪一種腳質，才可以對症下藥，在最適合的位置加鞭！



文、攝：小寶寶　　友情協助：怪獸

香港也上天堂了！！

七月四日，對美國人來說是一個大日子。但今年的七月四日對於本港的電腦遊戲界也是一個富紀念性的日子，因為全亞洲最流行的線上遊戲《天堂》終於來到香港了！就在那一天的下午，有關方面舉行了一個熱鬧的記者會，現在小記就帶大家看看當時的情況吧！

盛況空前 人山人海

記者招待會的地點是銅鑼灣時代廣場的商場平台，所以一點也不奇怪聚滿了人。人們都圍著會場或者在上層居高臨下地看著。一會後，隨著一場簡短歌舞的完結，招待會也正式開始，主持人KAWAII 也出場為大家介紹《天堂》遊戲以及有關公司的代表們。

漂亮的代言人

除了圍觀的群眾外，在會場中其實還有一大班歌迷們，他們就是這遊戲的新代言人 - 梁詠琪的Fans們。當介紹遊戲完畢後，Gigi(梁詠琪)便在群眾的歡呼下出場了。她也為大家介紹了天堂這遊戲，然後便和公司的代表們一起舉行開幕儀式。

一連串的宣傳攻勢

大家可能都在電視上看到這遊戲的電視廣告吧！除此以外，他們也派了不少的宣傳姐姐在街上派發《天堂》的試玩版，而在這招待會中還告訴了大家，在這兩星期玩《天堂》有機會獲得保時捷跑車一部！憑著這些強勁的宣傳，相信天堂也很有可能成為全港最受歡迎的線上遊戲吧！

《天堂》的資料

在韓國，天堂於1998年8月正式上市，最高同時上線人數高達 96225 人！而在 2000 年的七月正式在台灣上市，請來了清純可愛的歌手范曉萱作為遊戲代言人，於發表兩周後會員高達20萬人！在上個月會員總數也已超過了九十萬人！相信在香港也能夠大展拳腳吧。



最可愛的主持 + 最美麗的代言人



KAWAII 正訪問韓國公司的代表



會場中的歌迷們



在會場中的試玩攤位



天堂的宣傳佈景版，大家都在各電腦商場見過吧



開幕儀式前的一刻



香車美人 ~~~

本港遊戲攻勢 一浪接一浪

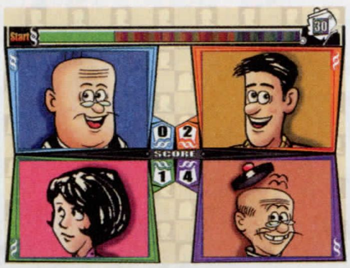
GameOne Party 2001



文、攝：小寶寶

本港的電腦玩家真有福哦~~ 在這個暑假，將會有很多很多不同的遊戲陪伴著大家！為大家打響頭炮的，就是創新風格的RPG -《永恆傳說 ~ 奇幻水晶緣》。在這遊戲開售的同日，智傲系統有限公司(GameOne Systems Ltd.) 也盛開了一個發表會 - GameOne Party 2001 ，宣傳一下他們將會發售的遊戲。





重頭作品 -《永恆傳說 ~ 奇幻水晶緣》

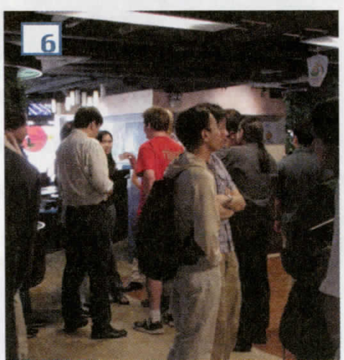
首先介紹的，當然是籌備經年的角色扮演遊戲《永恆傳說 ~ 奇幻水晶緣》。據開發部門的工作人員的消息，她是自九九年尾開始籌劃製作的，所以真的有如他們所宣傳的一樣，是一部「籌備經年，跨世紀鉅獻」。她採用了平面和立體同時使用的方法，在平時的地圖版面時，是會使用 2D 的手繪版圖上加上 3D 的立體人物，使平時所需要計算的多邊形數大幅減少，省去不少主機的資源。但是， 2D 的背景一點也不遜色，全是以人手繪成再素描至電腦中修改的，完全可以表達到遊戲中當時的情景及氣氛。據開發部門的透露，有不少場景因為遊戲情節的修改，於是也修改了三四次，有些甚至刪掉了。真是一個製作嚴謹的遊戲。

1. 她便是扮演莉迪亞的IMAGE GIRL YOYO 了
2. GAMEONE PARTY 的場景佈置
3. 工作人員為來賓介紹他們的作品
4. 老夫子的限量版銅像
5. GAMEONE PARTY 2001 的開幕儀式
6. 場內人山人海，都是業界的朋友呢

繼續大富翁 -《老夫子大富翁》

如果大家有留意 GameOne 這一家公司的話，都應該知道她的得意作品都是大富翁形式的遊戲，例如《叮噹大富翁》及以張柏芝為代言人的《求婚 365 日 2》等。這一次，製作部門以最近人氣急升的本地漫畫《老夫子》為題材，再一次製造大富翁神話。遊戲中使用了懷舊的六七十年代為背景，無論是場景、地圖及建築物的描繪都充滿那個年代的色彩，相信製作部門都花了不少心機呢。這個遊戲將於本月的廿七日發售，大家拭目以待吧。

除了以上兩個作品外，GameOne 還有很多不同的作品陸續推出，請大家期待他們的傑作吧。

6


1


2


3


4


5


GAMEONE SYSTEMS LIMITED 新 GAME上市時間表

遊戲名稱	發售日期	遊戲類型
永恆傳說--奇幻水晶緣	7月10日	RPG
老夫子大富翁	7月27日	PUZ
三國群雄傳之臥龍與鳳雛	9月	RPG
馬場ONLINE	10月	ONLINE
古龍群俠傳網路版	2002年初	ONLINE
三國群雄傳貳之呂布奉先	2001年6月	ARPG
陸小鳳之金鵬皇朝	2002年暑假	RPG
永恆傳說外傳--真龍戰記	2002年	SLG

探檢道~THE NEW FRONTIER~

向19世紀的暗黑大陸進發

SLG/Win98/Me/7月13日
OPEN價格/日本KURIEITO



一說到冒險時代的模擬遊戲，不禁令人想起著名的《大航海時代》系列。在這個探索世界的年代，玩者利用大船隊出海冒險。可是近來日本KURIEITO便推出了一隻和「大航海」系列完全不同類型的冒險模擬遊戲，名為《探檢道~THE NEW FRONTIER~》。這個遊戲的特徵是以19世紀當時被稱為暗黑大陸的非洲作舞台，去深入未知世界的內陸冒險。現在便由筆者來介紹一下遊戲有什麼內容吧！

TEXT：小悠

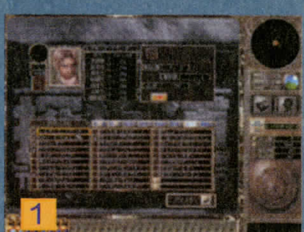
充滿知慧和勇氣的冒險SLG

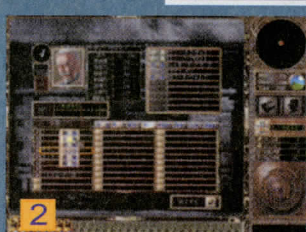


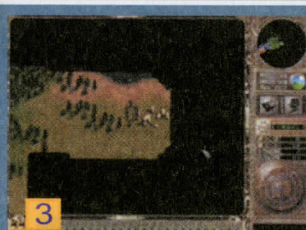




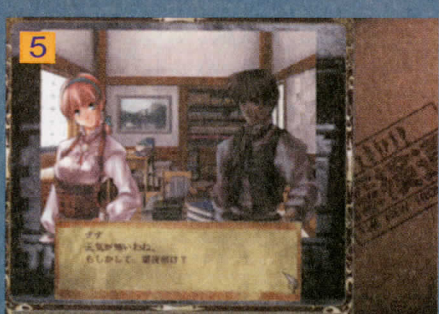
這個遊戲的主角是一個青年見習新聞記者拉利，他受到社長的委託去籍著一本古老日記去非洲大陸冒險。在非洲之中有拉利過去生活的回憶，以及在冒險中死去父親的樣子……為了尋找日記的秘密，拉利再度乘船渡過地中海，來到這個神秘而懷恤的非洲大陸。在這個遊戲之中玩者能夠於「探檢道」上作為中途站的城鎮，去編制冒險隊和添置裝備。玩者利用報社給予的資金和人員去整備出發時需要的糧食和水等等物資，接著便是以社長指出的目的為冒險的指標，例如找到特定的遺跡和寶物等等。在冒險之中所發現的人和事，也是可以利用記事去送回報社，這樣便可以得到相應的報酬來增加資金，向神秘的未知地域前進。玩者在冒險之中是可以發現到一些影響後世的東西，在遊戲結果後的世界史年表之中可以確認到。在某一些的MAP之中如果玩者隊中是有特定的人物存在，便可以找到特別的MAP和EVENT了，所以變化是十分大的。

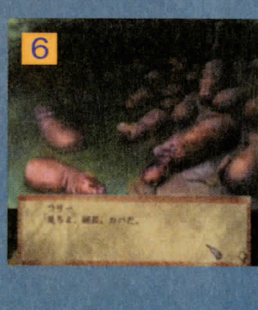

1


2


3


4


5


6

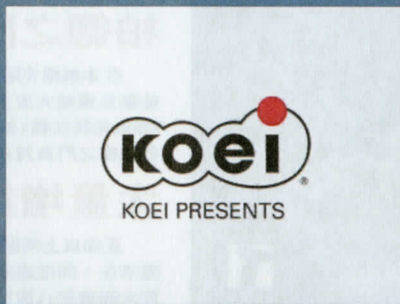
1.在遊戲開始的時候是需要報酬和能力值平衡的人員，快點找一個好同伴吧！
2.在不同的任務之中是需要不同的人員，前鋒、步哨和補給人員，還有十分重要的醫生，這個會影響全隊的能力。
3.在MAP上黑色的部份是玩者未知道的地方，在冒險的時候是會突然出現一些被襲擊事件！
4.記事的LEVEL高的話是可以報導得更傳神，得到的資金也會更加高。
5.這個女孩便是拉利的同事娜娜了，在冒險之中她好像是會加入的人員之一。
6.有新聞價值的除了是寶物一或遺跡之外，還有動物也是非洲才會有的東西！

三國志VIII
新系統、新戰略、新三國時代



SLG/Win95/98/Me/發售中
18000 日圓 / 榮光

傳奇的SLG遊戲《三國志》系列在PC之中再推出了最新的一輯「VIII」了！榮光今次推出的這個新三國並不是草草推出的劣作來，今次的遊戲不論在系統上、遊戲總體的戰略上、以及遊戲的進行方式也進化了不少，若果大家沒有玩過「VII」的話相信是不明白新系統的操作和進行方法。這一集是保留了遊戲的上一集的特色和原素，再加上更加多的新要素而成的，FANS們是絕對不能錯過的作品。







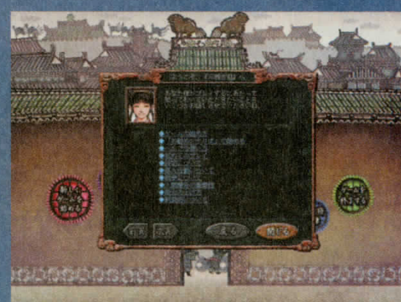


全面而多采多姿的遊戲模式

傳統的三國志系列是只有年代表之中選擇一個年代的三國世界進行遊戲，再選擇自己喜歡的君主來開始。可是在上一集之後便出現可以在每一個年代之中選擇成為任何一個人進行遊戲，玩者不單止是可以以君主身份進行遊戲，而且是可以成為太守、軍師和武將的。而每一個身份可以實行的指令也不一樣，成為了上一集的特色。今次的「VIII」不單止是可以選任何一個人開始遊戲，而且是可以自由選擇三國時代的每一個年份，當中的每一個人進行遊戲！當然玩者是可以自創新武將來參加，而每一次開始的時候是可以有最多十個玩者一起進行遊戲。

TEXT：小悠

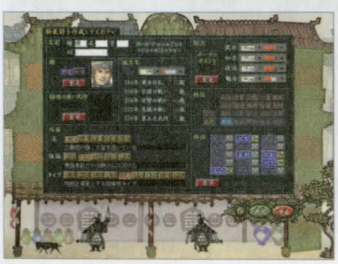






新系統使戰略性更重

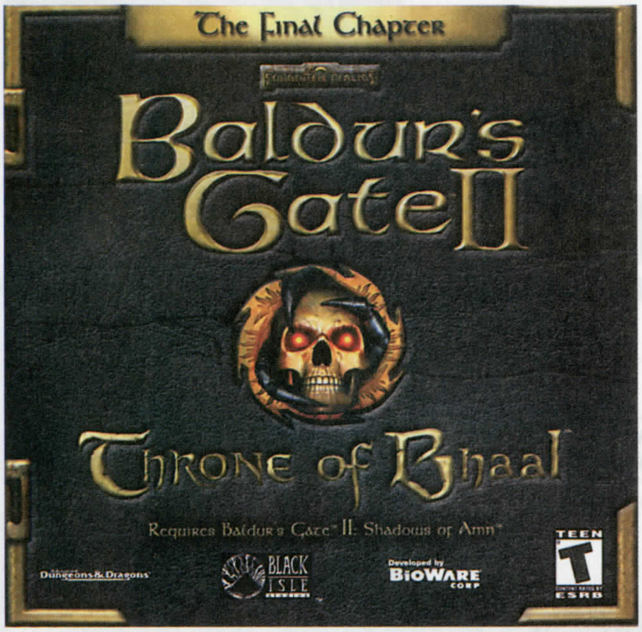
在新一輯的遊戲之中，玩者的城池是可以因發展而改變樣貌的。城之中有工房、酒家、宮城、城門、農村、兵舍、飯店、市場等等的地方，玩者執行內政的同時在成長。而武將本身是有不同的能力，稱之為「戰法」。而戰法是有分級數的，由一至五，最強是極，是可以在兵舍之中訓練至四級，最後的五和極是需要在實戰之中才可以進步。戰法影響戰局之外，今次的「VIII」也將城門前和野戰場合二為一，沒有再分野戰和攻守地城門之分。加上沒有圍攻的指令和設有補給線的限制，戰略性的確是大大提升了！











Baldur's Gate II Expansion：Throne of Bhaal

柏德之門 二 擴充版：巴爾的皇座

柏德之門故事完結篇

在本集擴充版中，主角將會經歷新的冒險。究竟新的旅程將會如何艱辛？這些都是留給大家去發掘吧。但可以告訴大家的，就是在新增的版圖 Watcher's Keep和新任務(第八至十章)中，知道自己的宿命。或者可以這樣說，這遊戲，是柏德之門真真正正的最終章。

大量增加了遊戲內容

正如以上所說，遊戲增加了三個新的章節，而在那三章中主角將找到他的命運所在。而在遊戲元素中，第一樣增加的就是經驗值上限，由上集的二百九十萬大幅增至八百萬！所以各角色的等級可以再大幅提升了！當然，新的魔法及新道具也是少不了的東東啦！



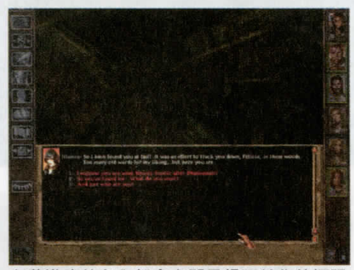
遊戲中仍可以讓玩家選擇玩BGII 或BGII Expansion



不斷的搖骰子... 給自己做一個完美的角色



如果是載入舊進度的話，遊戲一開始便會被Illasera截著戰鬥

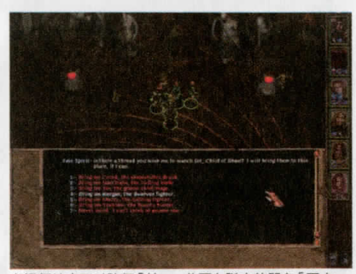

在舊進度的角全都會立即昇級至前作的極限



被森林精靈攔著，逃不了...


和Illasera一戰，不是容易的一戰哦...


...這裡究竟是哪兒...又為甚麼要等我？...


在這個地方可以隨便「拉」一些不在隊中的朋友「下水」...

高等職業技能

魔法角色在等級提升時可使用更多更強的魔法，而其他角色在一定等級時也可學得新的技能，那就是高等職業技能。而這技能將可大幅提升角色的能力，現在就先為大家透露一下吧！

技能名稱	使用職業	內容
Alchemy	Rogues*	每日可隨機製造一支 potion
Assassination	Rogues	使下一次攻擊成為突擊(Backstab)
Avoid Death	Rogues	-5 得點防禦即死魔法
Critical Strike	Warriors**, Ranger	下次攻擊必成 Critical 攻擊
Deathblow	Warriors, Ranger	使被攻擊的Lv8 以下敵人即死
Enhanced Bard Song	Bard	給隊伍及自己更多更強得點
Evasion	Rogues	三回合中防禦得點-4 及所有魔法防禦得點 -2
Greater Evasion	Rogues	三回合中防禦得點-6 及所有魔法防禦得點 -3
Greater Deathblow	Warriors, Ranger	使被攻擊的Lv12 以下敵人即死
Greater Whirlwind Attack	Warriors, Ranger	一回合中可攻擊次數增至十次
Hardiness	Warriors, Ranger	對所有物理攻擊增強 40% 防禦
Magic Flute	Bards	對隊伍使出不同的輔助魔法
Power Attack	Warriors, Ranger	使敵人的即死防禦 -4 罰點
Resist Magic	Warriors, Ranger	四回合中所有魔法防禦增至 50%
Scribe scrolls	Rogues	每日可隨機製造一個低至中級魔法卷軸
Set Exploding Trap	Rogues	製造一個傷害力達 10d6 並會彈開敵人的陷阱
Set Spike Trap	Rogues	製造一個傷害力達 20d6 的陷阱
Set Time Trap	Rogues	製造一個陷阱使得全世界(除了自己)慢下來
Smite	Warriors, Ranger	使攻擊可彈退及擊暈(Stun)對手，而第一擊必定 Critical
Tracking	Ranger	在螢幕上可以見到其他生物路過的痕跡
Use Any Item	Rogues	可使用各種的物品
War Cry	Warriors, Ranger	使 30 呎範圍內的怪物慌逃
Whirlwind Attack	Warriors, Ranger	一回合中可攻擊次數增至十次但THAC0將降至0，傷害值也會下降

*：Rogues 包括 Thief, Bard 及其職業分支(Kits)

**：Warriors 包括Fighter, Paladin, Barbarian 及Monk



PROFILE

姓名：市川由衣/Ichikawa Yui
出生日期：1986年2月10日
年齡：15歲
出身地：東京都
星座：雙魚座
身高：156cm
三圍：B82/W55/H80
興趣：和太鼓、游泳

JAPANESE IDOL

市川由衣 ICHIKAWA YUI

今期我們為大家介紹這位擁有誘人身段的小妮子，正是年僅15歲的市川由衣。她現時正參與BS富士「BACK STAGE PASS」和ANB「涉谷系女子專業摔角」的演出，而且更負責主唱「涉谷~」的主題曲。她的第一本寫真集「Yuismビーム」已經推出了，而且更已於7月7日舉行這本寫真集的發售紀念簽名會。此外，其第二套VIDEO「The Complete」已決定於9月25日發售。

TEXT：MARKS

TEXT：小悠

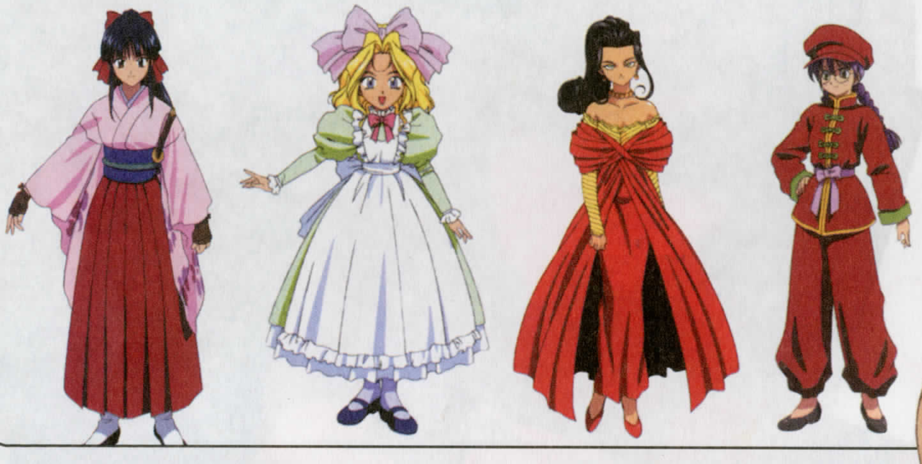
TV,MOVIE,OVA NEWS EXPRESS

櫻大戰 活動寫真

MOVIE/12月公映予定
涉谷東急3、全國ROADSHOW



在今年的12月《櫻大戰》再度推出今年冬季的活動寫真（動畫），可是這次作品是會以劇場版的形式推出。故事方面是取材自DC遊戲《櫻大戰3》的劇情，大神中尉奉命委派到法國的星組去。在大神離開之後謎之降魔軍團出現，而花組又因為失去大神而陷入混亂狀態，如今敵人出現，竟然萌生起放棄帝都的念頭。而今次的劇場版製作班底是由Production I.G、大月俊倫和本鄉監督負責，《櫻大戰》系列FANS們又是不可錯過的作品。





RAVE

TV/10月正式播放
TBS系20台

近來由漫畫進行TV動畫化的作品真的十分多，這個名為《RAVE》的TV動畫作品也是一樣。擁有闇之力的魔石「DARKRING」，唯一可以和它對抗的便是擁有光之力的聖石「RAYVU」，人們為得到這兩個強大的力量而你爭我奪，故事的舞台便是這個亂世。主角巴爾被選中成為能操縱光之力的「RAYVU MASTER」，為了找到聖石而進行冒險。將這個於日本漫畫週刊《週刊少年MAGAZINE》連載的同名作品TV化的STAFF，是製作《拘捕令》TV版的原班人馬，而負責監督的是《SLAYERS》系列和《美多大冒險》的渡部高志，的確是信心的保正來。

X 予兆

OVA/8月25日正式推出
BANDAI VISIAL

現在製作的這個OVA作品是《X》TV版系列的第0話來，也是和原作完全不同的原創故事來。地之龍的先知牙曉在夢中看到天之龍和地之龍的未來，也同時看到自己的未來……今次的OVA是挑選了新的配音陣來為新作注入靈魂，和5年前的劇場版是完全不同，相信作品的感覺也是會不一樣。新的《X》也用上了新的STAFF，總作畫監督不是結城信輝先生了，而是經驗豐富的兼森義則。這個也可說是8月OVA的重頭戲之一。







TEXT：小悠

大家好嗎？歡迎大家來到新生GPM的畫廊「GALLERY」，我們在這個專欄之中是會展出各讀者投稿的彩色畫作品。除了出展之外專欄主持人會為大家的作品作一個小評價和評語，希望大家在畫功上或是創作是得到進步。而在這個「GALLERY」之中題材是自由發揮的，只要是環撓著遊戲作品為題材便可以的了。基本上來稿的作品是以彩色的作品為主，可是大家也能投黑白稿的，我們也是無任歡迎。而畫除了是鉛筆之外是什麼顏料也可以來稿，CG也是可以的。至於寄來的作品有一點兒的投稿須知大家是需要注意，沒有名的畫稿我們是不會刊登的。

1）大小不得超過29.7cm x 21cm（A4）
2）歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3）畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。



PISCES 比例：A 構圖：B+ 技巧：A- 上色：A-

是來自近來十分受歡迎的動漫作品《最遊記》的作品，畫中的是孫悟空。作品最突出的地方是選紙方面和顏料的配合，這幅畫用了紙質較為厚和吸水的畫紙，令水彩塗上去的時候出現水跡的情況大大減少。另一個作品出色的地方是水彩和木顏色的配合是不錯，可是構圖上收起了難畫的手部便扣了分。



陳家欣 比例：A- 圖：B+ 技巧：B+ 上色：B+

同樣是《最遊記》的作品，不過四師徒也在畫中出現。作品同樣是水彩來上色，可是因為使用一般的畫紙以及水彩的技術未熟練，所以便出現許多水跡。另一方面，畫面的構圖是有心思的，而且水彩的確是有使畫面暗淡的感覺，成功襯托出四人的表情。



比例：A- 構圖：A- 技巧：B 上色：B

天,鬼丸,陳啟源

少女的比例和姿態與構圖十分配合，可惜的是羽翼和掉下來的羽毛畫得不夠自然。構圖上可以看得出是有陽光照下來的，可是上色技巧不足令這個構圖未能完全表現出來。



宮澤花野

是《Sister Princess》的春歌，可是比想像之中長大了不少。比例掌握方面是這幅作品最突出的地方，四肢的感覺自然可是還能夠改進。可是背景方面便比較簡單，上色技巧也有進步的餘地。

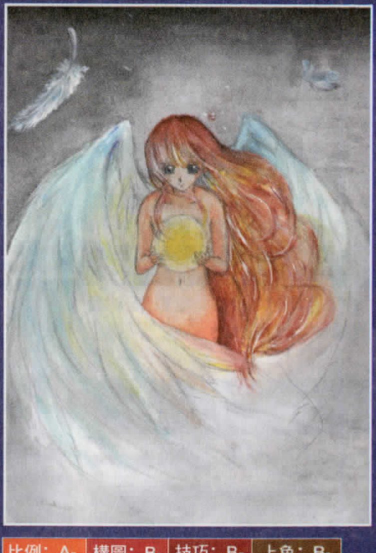
比例：A- 構圖：B 技巧：B+ 上色：B+



比例：B+ 構圖：B 技巧：B- 上色：B-

anyi

是《私立JUSTIC學院》的女主角AKIRA呢！在妳的筆下她終於有機會穿上私服了。構圖其實是不錯的，可是像菊花一般的向日葵佔去了畫面五份之二，令人物推了上去。小心留意在上色前如何令鉛筆痕消失。



比例：A- 構圖：B- 技巧：B- 上色：B-

Yi

在構圖方面和比例上是十分有潛質成為出色作品，可是在畫面處理上使作品感覺影響了。而且在畫面上有十分多鉛筆痕，有上油彩和水彩的運用使畫面有點髒。只要在上色技巧有改進的話，妳很快便可以成為高手。

TEXT：HJ三郎

日本造型師實力比試！

的確，香港有不少電視節目都是播放日本著名比賽節目「TV CHAMPION」中的片段，相信大家亦曾看過不少著名業餘造型師（模型家）大顯身手，表現出其非凡技巧製作模型。而實際上其他沒有參賽的造型師，其實力又是怎樣？有見及此，著名的原型FIGURE公司「STAR CAST」，舉行了一個不論資格的「第一回原型FIGURE比賽」。

共有四個比賽部門，分別是「著名人部門」、「音樂人部門」、「體育選手部門」及「偶像人物部門」，共收到近100個作品，由於不少是職業造型師製作的精彩作品，令評審工作非常困難。第一次評審有29件作品通過了，當中更選出了「體育選手部門」以外11個得獎作。勇奪大獎的是屬於「音樂人部門」，由佐藤龍太製作的「L'Arc~en~Ciel(hyde)」。下次評審的目標，相信是餘下的「體育選手部門」的作品吧！

大獎



音樂人部門

「L'Arc~en~Ciel(hyde)」
佐藤龍太

著名人部門獎



「松田優作」
寒河江弘

音樂人部門獎



「T.M.Revolution」
前田恭治

偶像人物部門獎



「松隆子」
東田健次

佳作

著名人部門



「愛因斯坦」加園 誠

MG最新推出：AV-98英格倫

繼「聖戰士登霸」之後，MG系列再次跳出高達的框框，推出不少朋友非常期待的「機動警察PATLABOR」，第一彈正是「主角機（？）」AV-98英格倫一號機。比例1：35，高約23cm，與一般MG高達模型差不多。依據MG的「傳統」，不少特徵都被保留下來，而整體設計上，更可以隨自己喜好，重現出兩輯OVA、電影版，或是電視版的造型。

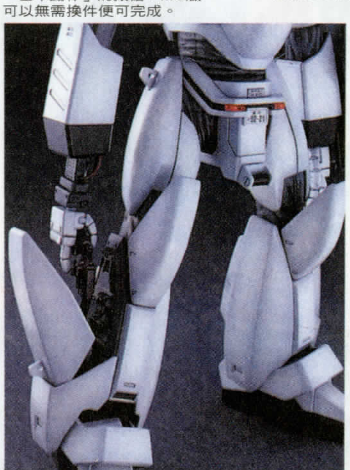
製作技術方面，主要是關節部分採用了ABS樹脂件，有以往1：60版本中橡膠件的彈性，但有著更佳的堅韌度。加上的利用螺絲固定的關節組件，能夠造出一些要求關節承托的動作，比1：60時候的「實淨」程度增加了不少。

定價：3000日圓
發售日：7月發售

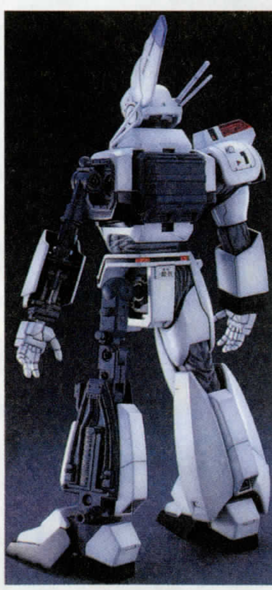
頸項附近的油壓管也仔細重現，還有可裝拆的防彈玻璃。



「基本動作」的拔槍，MG版可以無需換件便可完成。



手臂及腿部的構造，利用螺絲固定加上ABS，確保了關節的強度。





有留意近期J-POP走勢的朋友可能已經發現到，許多玩非主流音樂的ARTIST都能夠在流行榜上佔有很高的位置。最近的例子是突然「爆」出來的REGGAE歌手三木道三，和取得了今個星期ALBUM榜第二名的BRAHMAN。這現象反映出日本人欣賞音樂的能力越來越高，口味也越來越多樣化，實在值得香港人反思一下自己的樂壇為什麼仍在原地踏步……

DISC REVIEW

不知不覺（いつのまに）
DREAMS COME TRUE

7/18
東芝EMI
1020日圓
<TOCT-55017>

最近的DREAMS COME TRUE真是非常活躍，預定在來年新年期間於日本上演的迪士尼動畫《迷失帝國》之日本版主題曲，便將會由DCT所製作，他們的大碟《THE MONSTER-universal mix-》也決定了會在全美發售。今次他們的新曲是劇集《救命病棟24時》的主題曲，因此其成績相信應有一定的保證。本SINGLE是以CD-EXTRA所製作，利用它玩者可以前往「DCTgarden.com」申請成為會員，享受一連串會員專有的內容，包括下載樂譜、SCREEN SAVER和收看DCT的演唱會（全長2小時）！



Dispatch
m-flo

7/25
avextrax
1050日圓
<RZCD-45026>

如果說到日本主流樂壇中的HIP-HOP隊伍，便絕不能少了m-flo的份兒。今次他們這張新SINGLE其實是來自大碟《EXPO EXPO》的RECUT，近期m-flo的歌曲都有很重的POP味（為了配合市場需要，這實在也無可厚非），但這首《Dispatch》卻是以Verbal的RAP來做主體，是首非常硬派的HIP-HOP。加上有DJ WATARAI、DAZZLE-T & KAZ和Dev Large等實力派ARTIST負責的REMIX版本，即使大家有聽過大碟的版本，也可以得到另一番新的衝擊。



PICK UP NEWS

「魔娘」即MORNING娘的監製TSUNKU又有新搞作！繼去年他將旗下包括「魔娘」在內的數個IDOL UNIT混合並分成「黃」、「藍」、「紅」三組人推出唱片後，今年他再接再厲，將MORNING娘、COUNTRY娘、COCONUT娘、MELON記念日、平家充代（みちよ）、松浦亞彌等共20人，分成「3人祭」、「7人祭」和「10人祭」三組，各自推出不同音樂風格的唱片。三隊人的造型都極具噱頭，加上夠哂「大堆頭」，相信要贏得ORICON TOP 10絕非難事。雖然有人認為TSUNKU此舉純為「掠水」，但筆者覺得他今次至少有挑戰新事物的勇氣（例如有誰會想到找後藤真希來唱REGGAE？），也未嘗不可吧？


◆3人祭


◆7人祭


◆10人祭

Oricon SINGLE BEST TOP10(7/16)

本周排名	上周排名	Title	歌手	週間售賣數目	累積售賣數目
1	-	揚羽碟	PORN GRAFFITI	175530	175530
2	1	Lifetime Respect	三木道三	151490	374210
3	-	Look Back Again/Over The Distance	矢井田瞳	82340	82340
4	2	Point of No Return/尋找過你	CHEMISTRY	75580	517150
5	-	深森	Do As Infinity	66120	66120
6	4	MESSAGE/孤獨的牙刷	TOKIO/櫻庭裕一郎	49770	362950
7	-	Run up	愛內里菜	40710	40710
8	-	雜念ENTERTAINMENT	RIP SLYME	30240	30240
9	-	初戀	TUBE	27250	27250
10	9	Best Friend	Kiroro	24450	116980

Oricon ALBUM BEST TOP10(7/16)

本周排名	上周排名	Title	歌手	週間售賣數目	累積售賣數目
1	1	夏服	aiko	252540	632910
2	-	A FORLORN HOPE	BRAHMAN	164570	164570
3	-	transition	山崎將義	158560	158560
4	-	fukuyama masaharu acoustic live best selection "Live Fukuyamania"	福山雅治	151320	151320
5	-	空	長淵剛	136980	136980
6	2	Love Notes	GOSPELLER	101190	1024080
7	-	PAPILLON	島谷瞳	64370	64370
8	5	SUPERSTARS	Various Artists	56150	98600
9	3	GOLDEN YEARS Singles 1996-2001	THE YELLOW MONKEY	54020	407610
10	-	ROOT	SURFACE	34170	34170

248
queen's
road east

LETTERS

大家好！這個「LETTERS」是新生GPS的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將信件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM 編輯部

TO：GPM 編輯部

大家好，我是PSO的PLAYER來，有一點兒問題想問問各位編輯，希望大家可以幫到我吧。我在PSO的世界中已經玩了十分久了，可是有許多道具也真的沒有找到過。是否大家有容易一些找到這些ITEM呢？如果有便好了。

1）在BATTLE MODE中打倒PLAYER是否有EXP？
2）編輯覺得什麼角色在VER.2最有潛力？
3）我在ONLINE時有人可以穿特別的衣服，是什麼來的？
4）怎麼可以分辦出什麼是SEGA不許ONLINE的ITEM呢？
5）新加的MAG是怎麼養出來的？
6）會不會有新的ONLINE QUEST呢？
7）FO的魔術可不可高過30LV？

祝
GPM 一帆風順
炎之大魔道士烈西艾爾

TO：炎之大魔道士烈西艾爾

你好哦，你是大魔道士烈西艾爾的話我們也有宇多拉之英雄席朗（笑）。說起來在合書成新生GPM之後也有不少讀者問有關PSO的問題，原來在本地玩這個遊戲的人也不少的。其實也沒有什麼特別方法是容易找ITEM，基本上角色的運有100便不會難找到SP。

1）是沒有的，即使在BATTLE MODE中找到什麼ITEM和提升了的LV也是帶不走，除非玩者是落星球冒險，但也不過是可以打自己隊中的PLAYER罷了。
2）是FO啦，有專用30LV魔法，又可以在力量方面有提升。不過說到FO之中有誰是比較好的話，便是推薦女FO了，因為她們的防禦力是FO中最高的。
3）是火炎衣和齊天大聖的衣服吧，其實這些是穿上身的甲來呢。
4）在SEGA的官方網頁和香港的PSO公會網頁也有得看ITEM LIST，PSO玩家要多多注意了，一不小心便會因為ITEM而被SEGA刪除戶籍>_<。
5）這個也暫時未有情報可以確實回答你，可是有一些是給MAG吃的ITEM例如FM音源是可以……
6）應該會有的，而且是海洋和神殿的機會十分大。
7）可以是可以的，不過可能會出現不正常的情況，這個也是VER.1出現過的問題。

GPM 編輯部

TO：GPM 編輯部

我是TEARRING SAGA的攻略者來，有一些不明白的地方各位編輯可以教我嗎？

1）怎麼樣才可以收到妮典娜？
2）怎麼樣才可以修補RARE ITEM呢？
3）編輯覺得在MAP7之中應不應該買修補之鎚？
4）主角太弱了！是否在什麼事件之後才出真實力？
5）最強的劍士是誰？
6）如何才可以賺取更加多的金錢？
7）怎樣才可以玩對戰模式？

祝
GPM 大家加人工
怪盜KID

TO：怪盜KID

又一HIT GAME的問題，其實你是可以追看我們的攻略連載便萬無一失了。現在便回應你提出的問題吧。

1）首先在第一次選新人之中選艾基魯（エゼキエル）成為同伴。第一次分隊之中將古拉爾斯（クライス）和亞基斯（アーキス）編在康姆斯（ホームズ）隊中，利用康姆斯可以自由移動在MAP10完成後訪問法魯殊城（ヴェルジェ）。在古拉爾斯身上裝備治療之水滴（いやしのしずく）於MAP13完成後至MAP15開始前訪問法魯殊城。在古拉爾斯身上裝備護身符（おまもり）於MAP15完成後至MAP16開始前訪問法魯殊城。在MAP20開始前訪問法魯殊城。在第二次分隊時編古拉爾斯入寧南リュナン隊。在MAP25中妮典娜和馬路哥（マルコ）發生EVENT。派古拉爾斯將馬路哥殺死。完成以上所有步驟之後在MAP25西南面的民家之中可以找到妮典娜加入！
2）利用☆修補之杖是可以修補同樣是☆的ITEM，魔法書除外。
3）應該，因為在MAP7是有鬥技場可以賺錢，所以不妨一買。
4）你是說寧南吧，他是比較弱的角色來，在事件轉職之後能力是大幅上升，可是平均來說也不是太強。
5）西景（シゲン）或是席朗（ゼノ）啦！一個有不死的魔劍和龍聖之技，一個不論是技或是能力也十分高強，兩個打起來真的難分難解……
6）應該在MAP之中有鬥技場的地方大練特練一番，有EXP之餘也有資金。
7）爆機之後才可以有對戰DATA，而且要有兩個不同的SAVE CARD有DATA才可以對戰。

GPM 編輯部

主持人：啟泰



從上期開始，Real Player 已經改為有獎的問答遊戲，來信還相當踴躍呢！在今期中既有《三國志 八》的介紹，《真・三國無雙 2》也快要推出了，那麼，小弟便以三國命題，來會一會各位玩家吧！！

1. 以下那一位不是黃巾賊之一？
a.) 張角　b.) 張寶　c.) 張良　d.) 張曼成

2. 被董卓脅持的皇帝是：
a.) 靈帝　b.) 獻帝　c.) 少帝　d.) 景帝

3. 在關羽過五關斬六將事件中，假意招待欲擒關羽的人是：
a.) 胡椒　b.) 胡班　c.) 胡白　d.) 胡車兒

4. 以下哪一位是關羽的親生兒子：
a.) 關索　b.) 關平　c.) 關興　d.) 以上皆不是

5. 連同貂蟬設「連環計」使董卓及呂布不和的是：
a.) 王忠　b.) 王權　c.) 王允　d.) 王天

6. 在長板坡一戰，自殺投井的夫人是：
a.) 孫夫人　b.) 糜夫人　c.) 甘夫人　d.) 蔡夫人

7. 諸葛亮傳給姜維的兵書共有多少卷？
a.) 十二　b.) 二十四　c.) 三十六　d.) 四十八

8. 周倉歸順關羽麾下之前是：
a.) 山賊　b.) 賣豬肉的　c.) 賣菜的　d.) 海盜

9. 諸葛亮的太太是：
a.) 黃英　b.) 黃月　c.) 黃槐　d.) 黃月英

10. 在張繡夜襲曹營時，是誰偷了典韋的雙鐵戟？
a.) 車冑　b.) 波才　c.) 鄧茂　d.) 胡車兒

11. 「士別三日，刮目相看」是誰對呂蒙的評價？
a.) 周瑜　b.) 陸遜　c.) 魯肅　d.) 孫權

12. 三國歸晉，皇帝司馬炎是魏軍司馬懿的：
a.) 兒子　b.) 孫子　c.) 曾孫　d.) 無關係

13. 請在以下選出不同輩份的一個：
a.) 諸葛亮　b.) 諸葛謹　c.) 諸葛均　d.) 諸葛誕

14. 美女「江東二喬」中的大喬下嫁給誰？
a.) 孫權　b.) 孫策　c.) 甘寧　d.) 周瑜

15. 授「太平要術」給張角的是：
a.) 左慈　b.) 于吉　c.) 管輅　d.) 裴元紹

今期截止日期：7 月 25 日（以郵戳為準）



上期答案

1.d 私立光輝高等學校
2.d 藤崎 詩織、虹野 沙希、鏡 魅羅、紐緒 結奈
3.d 如月 未緒
4.c 60 次
5.a 栗林 三枝（3 集均有出場）
6.a 響亮市
7.a 科學部（伊集院明會將其改為電腦部）
8.b 白雪 真帆（不計假扮美帆的時候，只會在Ending 時出現）
9.d 九段下 舞佳
10.a 藤崎 詩織（紐緒於 vol.1 、2 出現，朝日奈於 vol.1 ，而虹野則是 vol.2）
11.d 攝影部（那是 Sentimanetal Graffiti 2！）
12.b 早乙女優美及美吹鈴音
13.a 館林與美樹原是高中時同班同學的關係
14.b 早乙女（好雄+優美）、伊集院（麗+明）、白雪（美帆+真帆）、一文字（總番長+茜）
15.d 和泉恭子是光輝高校的學生

如果大家想參加有獎遊戲的話，可以把答案連同個人資料(記得要有電話號碼！！)，寄「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓 GAME PLAYERS 編輯部 收」註明「REAL PLAYER?」，我們會於答中最多的朋友中抽出 3 名幸運兒，將會獲得編輯部精心預備的精美禮品一份，得獎者將會致電通知。

CHEATS

By 金

這裡是提供近日熱門遊戲秘技的欄木，這些秘技能夠使各位輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

VIRTUAL STRIKER 3

AC/SEGA/SPT

使用F.C. SEGA 球隊

《VIRTUAL STRIKER 3》已經推出一段時間，由於今年是SONIC的十周年紀念，所以除了上期公開的「F.C. SONIC」隱藏球隊後，今期再來便是「F.C. SEGA」的使用方法。

當出現選擇隊伍的畫面時，順序輸入第一個字母是「F」的球隊上按START；第一個字母是「C」的球隊上按START；第一個字母是「S」的球隊上按START；第一個字母是「E」的球隊上按START；第一個字母是「G」的球隊上按START；第一個字母是「E」的球隊上按START，由於時間緊迫，所以輸入時要迅速。如果成功便能夠使用「F.C. SEGA」。



◆F.C. SEGA 全隊大合照



◆入球重溫！

GOLF



PS2/ARTDINK/SPT

使用所有隱藏人物

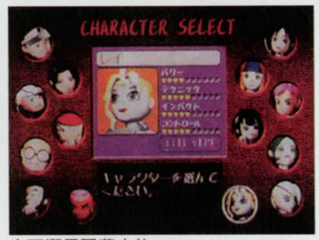
作為一款有育成成份的高爾夫球遊戲，要取得它的隱藏人物亦需要花上一定的時間，但懶惰的人卻會感到難如登天，不過有了以下的方法便能輕易取得所有隱藏人物，而且只需要按幾個鍵……

在主選單畫面入進入「MY GOLF」的模式後，在開始遊戲「はじめから」之上按11次SELECT鍵，並且開始遊戲，這時會問是否讀取SYSTEM DATA，選擇否「いいえ」後便會到達選擇角色畫面，這時便可以使用所有角色，包括畫面下方四名能力值頗高的隱藏球員。

（如果未使用以上秘技，需要在「MY GOLF」內完成2周目的遊戲，第一次完成會得到4名球員，第二次完成便能取得餘下的4名球員。）



◆進入「MY GOLF」內



◆可選用隱藏人物

Dance Dance Revolution EXTRA MIX



PS/KONAMI/SIM

隱藏要素出現條件

《Dance Dance Revolution EXTRA MIX》早在6月初推出，希望在一個月後的今天才介紹該遊戲的隱藏項目未算太遲吧！而隱藏的要素包括2個模式、9首歌曲和額外選項，以下是各個出現條件：

CHALLENGE MODE

在這模式內原本的10個問題中，完成所有PRACTICE、BASIC和TRICK三個等級，之後便會有隱藏模式出現，難度會大為提高。


◆隱藏模式

ENDLESS MODE

首先要達到100首歌曲CLEAR的目標，之後ENDLESS MODE便會出現，這裡和名字一樣是連續和無限地玩的模式，而且DANCE GAUGE並不會回復，不過玩家可以自由設定LITTLE、HIDDEN、TURN和角色等各種選項。


◆ENDLESS MODE畫面

隱藏歌曲

依照下表的出現條件就能取得隱藏歌曲：

完成曲數	出現歌曲
5	DIVE
20	I'M ALIVE
30	TOGETHER & FOREVER
40	REMEMBER YOU
50	LET THE BEAT HIT EM! (BM II DX VERSION)
60	BROKEN MY HEART
70	LET THE BEAT HIT EM! (CLASSIC R&B STYLE)
80	GROOVE 2001
95	AFRONOVA PRIMEVAL

改變WALLPAPER

首先達到110首歌曲CLEAR的目標，之後在GRAPHIC OPTION將會新增「TITLE SCREEN」的選項，進入後便能更變選單畫面的背景。


◆進入OPTION後便能轉換WALLPAPER

X-MEN MUTANT ACADEMY

PS2/ACTIVISION/FIG

使用所有角色

以下是容許大家使用隱藏角色的指令，輸入後便能使用所有角色，相信會大大增加遊戲的趣味性。

在任何一個模式下快速輸入↑、L2、R1、L1、R2，如果成功輸入會有一下音效表示，這時便可使用MAGNETO等角色。



◆在這裡輸入指令



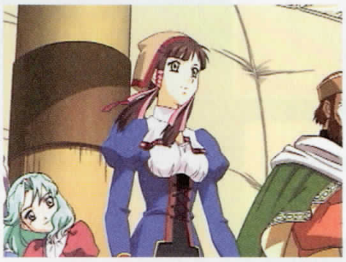
◆可選用MAGNETO

TEXT：小悠

ALCHEMY

鍊金術

一提起鍊金術遊戲愛好者便不奇然地想起《鍊金術士》這個系列的遊戲，可是大家又對真正的鍊金術有什麼認識呢？在這個專欄之中便為大家介紹一些不為人知的鍊金術知識。鍊金術給人們的印象是「會創造的魔法師」，可是現實之中鍊金術與魔法其實是沒有什麼大關係。而現實的鍊金術和魔法的關係又是如何的呢？鍊金術的失傳又基於什麼原因呢？現在便簡單的介紹一下。







古代鍊金術的起源

鍊金術的理念是起源於希臘哲學，其中以艾斯多歷斯哲學最為影響深遠。所謂的艾斯多歷斯哲學是有關物質的質量理論來，也是鍊金術的基礎。每一種物質之中質量便是它的本質，而物質的外貌是有它的特徵。不同的質量便會出現不同的物質，與及不同的外貌。如果將質量不變而移除其外貌，便會有可能使物質產生變化。而可以將這個鍊金術概念實踐的技術，起源於埃及和米索不達米亞化學技術。當埃及和亞歷山大結盟之後，鍊金術便開始流傳出去。鍊金術在1828年是最為發達，石油提煉、原始電池、煉製藥品等等的器具於埃及和米索不達米亞的遺跡之中也可以找到。可是公元3世紀時，迪奧古尼查奧斯皇帝下令對鍊金術進行和「焚書坑儒」相似的指令，使不少重要的鍊金術書籍被焚燬，也有鍊金術士被迫害活埋。這種鍊金術是製造不同寶石和金屬的方法，這樣神奇物質變換和失傳的技術不禁使人想起魔法。







鍊金術是現代化學的始祖

有一點是不可以否認的是古代鍊金術便是現代化學的始祖，只是在解釋物質變化時滲入了文化和神話色彩。鍊金術能夠再得以進化，完全是因為亞歷山大的功勞。亞歷山大將鍊金術傳至西歐發展，在公元5世紀基督徒將這個知識傳播到亞拉伯，也是這個原因當西歐鍊金術全滅之時，亞拉伯人使鍊金術延續。亞拉伯人將鍊金術將推上高峰，成為了日後「發明」和「醫學」的誘因。這時候出現一個非常傳奇的鍊金術士，比洛米斯・多歷斯米基士特。他確立了對鍊金術十分重要的元素理論，而且解釋了神創造世界是運用了不同的元素去組合出來，當中秘藥エリクサー和賢者之石便是最為人熟悉。可是基督教是不容許有別的神存在，對於擁有神技的比洛米斯自然有殺身之禍。可是他不論在醫學、發明器具和自然學上的成就在當時是無人能及。



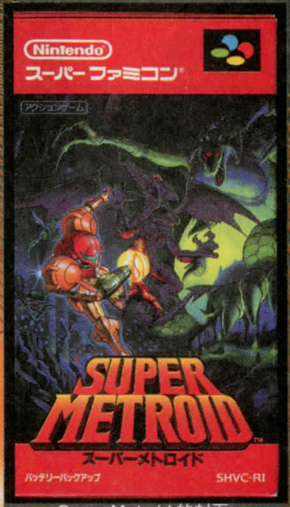




Super Metroid 超級銀河戰士

文：小寶寶
超級鳴謝：神秘好好朋友借出珍藏

機種	超級任天堂
媒體	24M 盒帶，內附電池記憶
發售日	94 年 3 月 19 日
定價	9800 日圓

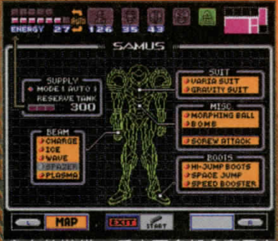


Super Metroid 的封面

經典平面遊戲的續作

Metroid銀河戰士是紅白機磁碟系統的遊戲（歷史請見下文），第一集的故事講及SAMUS到ZEBES星消滅Metroid。而在消滅Metroid後，Metroid剩下的唯一遺孤在出生時第一眼看見的就是SAMUS，於是便以為SAMUS是它的母親，SAMUS便帶了它回到SPACE COLONY。這小Metroid就成為了SAMUS的好朋友，也成為被研究的對象。有一天，ZEBES星系突然來了怪獸，到SPACE COLONY搶回小Metroid，於是這集遊戲故事便從此開始。


幸好有地圖，否則便很容易迷路哦！


身上的裝備... 看來不多都拿齊了！


無敵的Screw Attack + Space Jump

創新的武器 龐大的地圖

在本集中，再度出現了第一集的版圖，就連隱藏的道具的地方也和前作的一樣！！但今作舊地圖上還增加了新的隱藏物件及通道，使整個遊戲的版圖變得更大更多元化。而道具方面，除了前作的火箭炮外，還增設了綠色的超級火箭炮。還有超級爆彈、X光探測器、波形炮等都是加入的新道具，使遊戲性大幅度增加。



遊戲中最重要的東東：儲存點


不要奪去我的小Metroid！！


遊戲中的其中一個首腦，打倒它便可得到Space Jump

跟時間競賽！！

除了遊戲開始時需要在限定時間逃出外，大家可知道，這遊戲的結局是會因遊戲時間的長短而會有不同結局畫面的呢？

七小時以上：SAMUS 會對著你揮手
三至七小時：她會除下頭盔，然後對你微笑
三小時以內：她的整副盔甲會淡出，然後向你揮手

銀河戰士的歷史

第一集：Metroid，發售日86年8月，媒體：Disk System。後來有盒帶版本出售，使用輸入密碼替代磁碟記憶。

第二集：Metroid II: Return of Samus，發售日91年8月，媒體為GameBoy盒帶。

傳聞！續作將於GBA及GameCube中出現！！

第四集：Metroid IV，遊戲平台為GBA，開發公司：NCL。據聞SAMUS將和Metroid會有合體的技能！使得她除了以前的技能外，可能還會在天花版或在牆上走動，或好像Metroid般吸收敵人的能量！究竟事實如何，還是實際上公佈了才知道...

第五集：Metroid Prime，遊戲平台為GameCube，開發公司：Retro Studios。這將會是一隻第一身視點動作冒險遊戲，可能會是像蘿拉一樣跑跑跳跳般解謎...


這個便是遊戲中第一個道具 - 變身球



Metroid 的磁碟版



HYPER NEOGEO WORLD '01

今次是繼續介紹的是將於9月27日推出預定的DC版餓狼MOW的特別要素及主角ROCK HOWARD的設定。

同時，首次由SNK為全亞洲的FANS們特別編寫的原作故事及角色設定的新作「THE KING OF FIGHTERS OMEGA XTERME」(拳皇Ω-X)漫畫將預定於7月24日由NEOSUN出版社製作出版。今期公報設定故事大綱後，下期將陸續公開新舊角色的設定，請各位SNK FANS多多支持及請萬勿錯過啦！

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES™

種類: 格鬥動作
機種: DREAMCAST
推出日期: 2001年9月27日發售預定
價格: 日本國內預價5,800日元(稅別)
*PURUPURU PACK, ARCADE STRICK, VGA BOX 對應

【DC版追加・變更要素】

*ART GALLERY MODE

在DC版「幕末浪漫 月華之劍士 FINAL EDTION」得到好評的ART GALLERY MODE，今次也收錄了。在這「餓狼 MOW」，除了既存的原畫外，更收錄了多張由SNK的畫家所畫的新原畫。但是，今次必須完成在遊戲內某些條件才能賞。





*RISK

對戰專用的項目。於OPTION項目「ON」了「RISK」後，當連續勝了一定的次數後，「RISK」系統便會設定令挑戰者方面便會漸漸變得有利。業務用版上名叫「恭喜連勝系統」的系統於今次的DC版復活。



THE KING OF FIGHTERS OMEGA XTERME™

THE KING OF FIGHTERS ~OMEGA XTERME~ 故事大鋼

誰也忘記不了的炎夏。那是因為由「天空之光芒」而變成為廢墟的「南鎮」。

現在因在重建中而令表面像充滿了生氣的城市，其實在內　底．南鎮的影之支配者GEESE HOWARD「傑斯・候活」的組織-「GEESE CONNECTION」正在跟那剛解決完「ZERO叛亂事件」後，在美國積極展開勢力的神秘軍事結社「NESTS」於水面下展開了不斷的激烈抗爭活動。

然而，唯一掌握「NESTS」的有力資料的人物，不斷向由NESTS在背後所支配的物業進行恐佈破壞活動中的K', MAXIMA, WHIP，終於作為背叛者被NESTS展開全面展開殲滅的作戰！！

在被逼到走投無路的3個人面前，出現了一個男人~那傑斯・候活的最忠實部下，他的名子就是「BILLY KANE」..

1個月左右後，重建中的「南鎮」為了振興觀光事業，市長特意發表了將舉行一個名叫「Ω-X」的以TAG(2 VS. 2)形式的死亡異種格鬥技戰，務求吸引全世界的狂熱的格鬥迷及遊客齊集到「南鎮」來觀賞。

除了在KOF常見的格鬥家們之外，新舊面孔的格鬥家們也有登場。但是，最令眾人感到不可思議的一點是，那「GEESE CONNECTION」竟然是贊助商之一......

當然，慣常參加KOF的隊伍及選手等都受到傳媒的注目，但最令外界關注的是KOF99及KOF 2000的冠軍隊中的神秘的格鬥家;「K'」及「MAXIMA」早已被邀請，更正式安排成為種子選手應付世界各地的強豪挑戰！

憑住不屈的鬥志，挑戰生命的極限的一戰，「拳皇 Ω-X」現在正式開始！！

ROCK HOWARD 洛克・候活



AGE	:	17
SEX	:	男
身高	:	178cm
體重	:	70公斤
出生日期	:	6月24日
血型	:	B型
國籍	:	美國
格鬥流派	:	古武術+格鬥技
趣味	:	旅行、彈低音結他(只聽過一次的樂曲可以完全背寫出來)
特技	:	料理(因為常弄TERRY喜歡的快餐，所以已有專業級數。)
重要的東西	:	TERRY送的帽子，愛用的摩托車(HONDA)
令他軟弱的東西	:	女性(因在男性群中長大，所以養成有點害羞的性格。)
喜歡的東西	:	駕駛用手套。
討厭的東西	:	容易驕傲的人。
喜歡的食物	:	美式炒飯(香腸要好味)
喜歡音樂	:	重型搖滾樂
運動專長	:	街頭籃球(3 on 3)
故事	:	TERRY收養的GESSE HOWARD的遺孤。

年幼時，母親因病去世，對沒有救助媽媽的父親(GESSE)一直都懷恨在心，雖然在那種想法之下，他卻發揮父親遺傳下來的天生格鬥的悟性，仍是小孩的他，已成生活的一部份的街頭格鬥而開始了不敗的日子。

對他來說，與他一起的TERRY正是人生正面學習的榜樣，除了學習格鬥技以外，還在其身上吸收其他種種知識。

現在，ROCK和TERRY一起走著沒有終點之旅程; 與此同時，從中尋訪世界各地的格鬥大會作磨練。在這數年之間的成長是有目共睹的，有傳聞說他的「拳」已達TERRY的層次。今次是為了尋求已去世了的母親的「真相」而參加「KING OF FIGHTERS」。

「喂、TERRY，來一客華麗的開始吧！」

緊急發表!!

全港電玩迷注目的最新SNK製作遊戲軟件「SNK VS. CAPCOM CARDS FIGHTERS 2 EXPEND EDTION」，將於香港漫畫節中作全世界的首次公開! 如欲先睹到這軟件的話，請到44號鋪位啦!!

魔洞神龍RPG

| 讀者參與　計劃 | Les Pearland SaGa






Illustration by :
PAPILLON騎羅 & Carrefours

The Pearland Walker

五大城 – 露城

TEXT：小悠

漁香之谷-露城

中西文化匯合，是我最常用的冒險舞台!
露城位於兩方盤地的西南方與和中之地的邊境連接。
擁有良好水陸交通的城市。
唯一居有大量中之地人的地區。
中之地十二族的耶魯及渡來人也有後人以露城為家。
兩國的文明，令這城市充滿了生氣。
捕漁、造船、藥植物、香料都十分聞名。

五大城 - 露城全域地圖

露城教區

教區全域約300X200公里。
由四個地區組成:
東大門、沼澤地、
四弦琴海、百羊河流域
東大門最大的城市是露城。
沼澤地最大的市鎮是月桂堡。
四弦琴海最大的市鎮是沼海三鎮。
百羊河流域最大的市鎮是黑羊城。
***由於設定的豐富，所以露城
成為是很多個TRPG故事的背景。

露城 - 地理位置

露城

它位於兩方盤地的西南方與和中之地的邊境連接。是個近海的城市，有水陸交通的城市，每年前往飛丫洲的船也是由這裡開出。

露城 - 特色

是羊鄉中雖一居有大量中之地人的地區，中之地十二族的耶魯及渡來人也有後人以露城為家。
露城有中之地航海術也有羊鄉的文明和宗教，兩者特色令這城市充滿了生氣，捕漁、造船、藥植物、香料都是這裡特有的。

露城 - 朝露一族

聖羊在世的時代，帶著了領袖及子民們經過了很多的試練，最後到了本城浩地生根。那時領袖有四個兒子，他們就是後來和老洞族合稱五大族的先祖。
按聖羊經，朝露是四子之一，排行最小，也是最聰敏、活潑、好奇又時常惹禍的一個，但又深得家人的愛護。
露城居民有其先祖的特質，容易接易新事物、多數能說中之地方言及羊鄉語、他們樂於和新朋友接觸、但反應快卻又常常善變，有時會令人難以接摸。

露城教區 - 全域

露城教區

露城地區方圓二百多公里、由露城平原、藍水仙沼澤、百羊河流域及小量高地組成，它面向四弦琴海。陸路可以雜開羊鄉入中之地、海路可以往飛丫洲。

露城教區 - 東大門

東大門，面向幻象海洋，近岸的海洋叫四弦琴海，河口區分別為巨魚海。這一片海，有木靈河、神曲川及三叉川流入巨魚海。

朝露平原

木靈河的左右兩旁就是一塊大平原，露城的農田及庄園主要集中在此。

東大門

神之道的右左為八座山，就仿如守門大將軍，只有在玄山及鳳山中間有一平坦地，所以稱之為門；它地處耶魯鎮之東，所以耶魯人稱之東大門。
耶魯峽谷
在羊主教時代(公羊時代)中之地的遼族入侵，遼人百馬隊曾由鳳、麟、虎山中尋找山路進入，結果他們發現了峽谷通道，是為耶魯峽谷。

磨坊湖

由玄、鳳、虎、龍山溶雪而匯成的大湖，湖面約有15公里闊，有大量的水產。是露城十景之首。
由中之地人「出現」後，露城就是兩個的邊境，金羊主教平定四城後，部份渴望和平生活的中之地人- 耶魯人十二族及渡來人都遷入羊鄉，成為聖羊的子民。
整個露城地區中，最熱鬧的地方就是最近邊境的露城。其次是百羊河流域上的四大市之一的黑羊城；此外沿海三鎮也是漁人和小商人聚居之地。藍水仙沼澤一帶就很少居民，只有幾個堡壘及小鎮。
東大門是一個邊境關卡及堡壘，分左右兩組，由中之地軍人及羊鄉的聖羊待衛駐守。
在東大門關卡內有小市集，也有小量居民居住，他們是經營不同小生意，專為商旅提供服務，如: 寫信人、保標、嚮導等等。

東大門一帶的山:

以木靈河以西的八王山為主，之外就是水妖森林兩面的兇山及露城以南的朝露山。

八王山

八王山也是一個廣為人認識的耶魯的名稱。雖然耶魯並不崇拜怪獸，卻以怪獸的名稱呼大山，他們又會上山去採集不同的東西作買賣。

河流:

木靈河

由西方森林中流出，通水妖森林和山靈河匯合流出巨魚海。

木靈河下游

是內河船的要道，是來往露城和沿海三鎮的最快水路。

神曲川

由磨坊湖流出入巨魚海。

三叉川

是一條長長的河，由沼澤地開始流入巨魚海。

大森林:

幾十公里大小森林，多在邊境外的無人地帶。如下 -

耶魯森林

出產大量耶魯土產的森林

水妖森林

急流和高山、密林和神想的苗人，所以很少人由此地活著山來。

貓森林

這裡離貓崖很遠，但名稱的思意是貓崖方向的森林。

靈歌森林

在耶魯峽谷之下

森林:

約二十公里大小森林，多在羊鄉境內。如下 -

朝露森林

露城以東、蛇山以南

飛魚森林

這段河的水流較溫和，有較多的魚產及水產。

巨人森林

本是一個的大森林，內裡傳說居往了友善的巨人，三叉川上較小的幾個小森林露城居也通稱巨人森林。

露城 - 軍事堡壘

磨坊堡

主教館
藍風鎮
飛魚堡
苗族村

GAMEPLAYERS MAGAZINE
GAME PLAYERS

The Pearland Walker

角色扮演遊戲 冒險要訣

TEXT：陸Sir

有人為金錢、名譽而成為冒險者。有人為了追求智慧和知識而成為冒險者。有人什麼也不知，渾渾噩噩地就成為冒險者。參加者的您一你的人物為了什麼成為冒險者?

參加者準備

主要TRPC人物的資料與冒險筆記最好以檔案形式收集好，而地圖及參考資料亦最好一並分類存放力便立即查閱。

五官活用

請盡量具體地說明怎樣應用人物的眼睛一視覺、耳朵一聽覺、嘴巴一交話、鼻子一嗅覺、手一觸覺，及用各種方法去掌握人物身處環境、地形與狀況。

常識應用

幻想世界裡的生活常識是人物才知道，參加者是一無所知的，例如：那裡有旅館，所以用人物想一想那問題的方法，主持人就可以說出人物有沒有具備這生活常識。

城市生活

雖然冒險者只佔人口總數的百份之一，但他們並非比城中居民更優越和超然，只是冒險者這職業願意負上生命危險。他們與普通平民一樣有權利與義務，當然亦受到法律制約；不過各城市、地區與國家的法律與禁忌均有不同，切勿以身試法。

旅程路線

幻想世界裡廣大無邊，珍珠大陸全境足足有整個澳洲的大小，羊鄉亦有韓國般大小，來往單是地區與地區的往返也要用星期計，加上水陸路交通和天時地形變化，旅行的方法與路綿是否安全快捷都是冒險隊必須考慮的。

人物行裝

購買裝備及用品以備不時之需，若果是長期冒險、路程遙遠就要有足夠的食水與食物。撿查隊中有沒有懂得尋找水源及打獵的成員或聘請響導。

成員須知

冒險隊乃由不同專長的隊友組成，每個人物均有自決權。就算他所做的事可能令自已受傷或全隊陷入危機，亦只可提出建議與忠告。切勿代替其他人物行動、移動、做決定。如果是隊友人為錯誤令全隊陷入極大危機，在必要時亦要做放棄隊友的決定，以絕大多數人（包括非參加者角色人物）的利益為最優先考慮。 以免混淆

任何情況下請先說人物名字才行動。

情報收集

冒險隊對今次的目的是否有共同認識?向未知的地點出發必須有「盲公竹與旅遊指南」，加入冒險者之家、打探情報、找尋線人?所謂未雨綢繆，在面對危險前要作好心理準備。

外野求生

在幻想世界與裡文明未接觸的土地、野外未開發的地區全是野生生物的家園和野獸狩獵場，是常人絕下涉足的地方。要緊記求生於野並非單有足夠的食水與食物便可。

魔窟求生

迷宮、廢墟、古堡、地面下的世界不見天日，環境千變萬化，而且危機四伏、陷阱、毒氣、無以名之的動植物與怪獸的巢穴彼彼皆是。如果冒險者不用盡五官和生活常識，毫不留意環境、地形與狀況的變化就和自掘墳墓無異。

戰鬥策略

環境地形與冒險者狀況都影響戰鬥的效果。精明且珍惜生命的冒險隊不會作毫無策劃與謀略的不必要戰鬥。戰鬥時請注意下述要點。

冒險隊戰鬥的目的是什麼?

戰鬥是否可以避免?

能否令對手不戰而敗?

能否縮小戰鬥規模，避免以小敵眾?

若非戰不可則以力敵抑或智取?

揀取那一種戰術?

到怎樣勝利或失敗狀況才停止?之後如何?

逃命方法

精明且珍惜生命的冒險隊不會明知道將有生命危險而不逃命?

請注意下述要點。逃命是否可以避免?

成功的把握有多大?

附近那裡有安全地方?

那裡有可以救拯者?

逃命到何時才停止?之後如何?

RPG遊戲的精要

團結、合作、智慧

世界是屬於所有人（PC 及 NPC）

Fantasy RPG大百科

TEXT：Lancelot

今期我們會繼續說說劍的手柄。不知大家有沒有想過，一把劍是如何組裝而成的呢？大家又知不知道，原來整把劍的配件會否在使用時解體，劍柄是扮演了一個非常重要的角色的呢？

不論是哪一個地方的刀劍，劍柄都是手柄和刃的合體結構所在，絕不能有半點設計不良，否則就會造成鬆脫，以至斬擊無效，甚至是斷柄，整把劍刃向外飛出，或刃莖（tang）從手柄破出，傷害到使用者的手。

歐洲的刀劍，刃莖多數都會穿過手柄內部，直達pommel的。有些刀劍是在刃莖的尾部燒上一條有螺絲牙的小金屬柱，再用pommel扭在上邊，以鎖實整個劍刃、護手、手柄和pommel。這個設計有兩個潛在的問題，一是劍在使用中受到陣盪，久而久之pommel會自動反方向旋轉，慢慢鬆脫。另一個問題是如果刃莖和小金屬柱的連接造得不好，會有機會斷開，也會使整把劍解體。

另一個設計是在刃莖的尾部加一個螺絲帽，又或者是打扁刃莖尾部，使其頂著pommel。這兩個設計的實際效果都比前邊的好，不同之處在於用螺絲帽的那一種，屬於可換柄式設計，即是說木柄用久了而鬆掉是，可以拆下來另外換上一個。而打扁刃莖尾部那種，就是更換手柄比較麻煩的設計了。

在日本刀方面，手柄和刀刃的鎖緊方式又有點不同。由於日本刀沒有pommel

這東西，它的刃莖也不會穿過柄尾而出，所以鎖緊方面就不是由柄尾下功夫，而是從柄側著手。日本刀的刀柄和刃莖處，會視乎其刀刃的長度，而打穿一個或兩個洞口，再用木釘打橫塞進洞裡，以鎖緊刀刃的位置。

不論是歐洲刀劍抑或是日本刀，使用前基本的安全守則都包括檢查柄部有沒有鬆脫，如pommel或木釘鬆掉。

劍的各個部份，說到這裡總算告一段落。又下期開始，我將會為大家簡略地介紹一下防具的發展及其功效等等。既然要說防具，當然也會提及不同兵器的攻擊方式，以作說明了。

Chan Ying Chih Lancelot

I love my grandpa.

Nightstalkers --- My multimedia project http://www.glink.net.hk/~lancelot/nightstalkers.htm

My Music
http://www.mp3.com/CHANLancelot/

Homepage
http://www.glink.net.hk/~lancelot

ICQ UIN: 844351

1

「得閒死唔得閒病……」

TEXT：時雨

◆ 以上是時雨近期同朋友講電話的最常用句子，絕對無誇張成分。因為筆者一病隨時會天下大亂……

◆ 《DEADLINE》迫近時，只想用《PRESTO》的速度去完成工作，但最後換來的可能只是一堆《DXY!》。在無盡頭的《ABYSS》中何時才可以找到自己的《.59》……？（玩IIDX玩上腦了……）

◆ 還好玩過了《VF4》的試版，玩後的感想是：「一套有《3》招式的《2》」，實在一流，SEGA應該今次走對了路，且看它可否吸引到新玩家加入吧！

2

告解的SAKURA KI

◆最近十分喜歡告解這首歌，歌詞太正

◆而且還喜歡上SAMMI在瘦身男女的歌，可是忘記了歌名

◆有沒有材能是否要試過才知，不是，但不試始終也不知

◆我始終未能放棄，就算結果一早知道，就算是蠢也無悔

◆身邊重要的人發生問題，自己當然不會什麼也不做，但如何做亦是另一個問題

◆心中重要的人有煩惱，但自己卻不能幫上忙，就算開解也辦不到時，心中有說不出的難受

◆嚴重缺乏維他命M，究竟自己能活上多久

3

阜林「肺腑之言」

真係估唔到，「肺腑之言」竟然會復活，睇怕都係個不祥之兆……

《D2ex》雖然出了一段時日，但係一台機能不足，一台HD不足，加上忙得無時間做Upgrade，結果都係繼續《PSO ver2》…

不過執極都係得紅槍紅劍，坑道都只係勉強夠打，究竟幾時至有心水貨出現？做「MEIDO」（←用羅馬拼音讀，唔該）真係辛苦…T.T

看來買台新iBook來玩《D2ex》也不為過…

由於得閒，再整理「retro game」名單，遇然發現「及蓋」隻《Startling Adv.》兩年前公開時的設定…的確係「風水輪流轉」…~.~

雖然去唔到渡瀨個Apple Farm（下次赴日第一目標！），不過唔覺意搵到佢套《東京伊甸》，少有的黑白畫面，少有的大人風味，渡瀨少有之作…繼續《花時行》。

近日經常跑去試《VF4》試版，同時雨等高手們「切切磋磋」，武功增進唔少。還有期待《VO FORCE》，不過仲未見隻《CLUB KART》香港有…唉，打住《零槍手貳》先。

仲有滯留於奧斯多利亞支部隊，搵日得閒打埋佢…邊個知點搵「南瓜頭」入隊？

仍繼續計劃搵戲睇…「FF」、「少林」、「D&D」、「LARA」、「狄士尼版娜汀亞」，同埋傳說會上個套「Avalon」，好多戲，弊在無乜錢睇…＄＄＄＄＄

係咁，下期再講。

4

不知道如何是好的MARKS

今期又再出現不想出來的問題，一想到這便覺得很煩惱，因為多月前曾進行的計劃又再進行，所以正問問自己是否真的能這樣忍受。最氣憤的是在沒有預先通知開始日期，以及詳細說明之下，便進行了一個與自己有關的事情，這是本人其中一件最憎恨的事，而有些人更是說一套做一套，亦同樣是筆者最憎恨，因此筆者正衡量是否又再一次開始為自己的事想想。

5

綿羊大王

我要走了。除一班好戰友之外，我再無留戀。希望大家各自保重。

最後，提出兩個問題考考大家。

有一個行業，所有資料來源都來自同幾本日本書，而行業的宗旨是鬥快抄書，先者取勝，你猜猜甚麼人是最適合人選？

(答案：翻譯員)。

再讓大家猜猜…既然以上適當人員既具備質素，又有效率，為何該些公司不聘用他們，卻退而求其次，僱用另類員工呢？

(答案：自己猜猜吧。提示：牽涉成本問題)

難道你們…願意一生成為別人的廉價代替品？

6

◇A◇I◇N◇H◇O◇

經濟不景，以致今個月少左D野，灰灰灰……

祝MS在某遊戲週刊大展拳腳，萬歲！萬歲！

7

TEXT：寒武紀

人們說，做人應懂得明辨是非。同意。

但又常覺得，許多問題可能都是出在我們都太熱衷於辨明是非，卻不覺察到是非黑白本來就是難於分辨的。

它們總是緊緊糾纏在一起，甚至只是同一事物的兩面。

看準別人的弱點、錯處，便忙著揪出來狠狠的批一頓，誓要將對方批至體無完皮膚，再打入十八層地獄、永不超生・・・

人與人之間的包容力是哪麼的小，

大概我們都用盡了所有的精力去包容自己那膨脹得無地可容的自我。

所謂的體諒亦只是一個大笑話。

誰不知，人與人之間、甚至民族與民族、國與國之間的深仇血恨，還不是由這個大笑話開始？歷史的教訓多的是・・・

在打沉對方之前，何不先自省心思，再站在別人的立場想一想。事情總不會每次都如此簡單。自己亦總不是每次都是對的（雖然我們總是希望如此）。

這亦是「辨是非」與「說是非」之間的分野。

的確，這個世界有很多不可理喻的人，但總不要讓自己成為此道中人。

8

金 --002

☆原本還有點猶疑，不過因為種種因素反而使我更易下決定。

☆準時放工和放假果然很好！^_^

☆還是說些工作以外的事比較好……

☆「LOVE GENERATION」終於結局，可惜得來又頗滿足。^_^

☆但旁邊有「三姑六婆」左一言右一語便很可惡！^_^"

☆時間不知不覺地流逝，証明傷口已經完全康復。

☆第N次《將星錄》爆機過程進行中……

☆教練的夢仍在策劃階段，未知能否夢想成真！

☆「意興闌珊」，學到一個四字成語。

☆我也想進修啊！……

☆遠距離的球場、陌生的對手、生疏的球技……反而令我更擔心！

☆說完大段廢話，還是收手吧！Bye!

9

小寶寶的話

D2ex、BG2ex、三國志八.... 淨係電腦遊戲都已經佔據晒我的全部休息時間....救命！！

小弟的 209% Magic Finding Barbarian 已升至 233%，但將會退任，改由Lv 43的Assassin頂上！現在差不多全部道具都已經交予Assassin，期待她的好表現呢...

經過小弟的御用髮型師的精心設計後，小弟再以金毛示人了！！ 小寶寶完全復活！！

我果然係一條蛇... 我上期涤親的地方開始「甩皮」了...

鞋已經買了，仲有其他東東幾時先會買呢？

張柏芝隻Party All the Time真係好正，頂眼訓一流！等我又作張卡卡先...

(to ronald & artists：以下係卡！！唔明請問我或者阿ming)

--------------- 卡開始

柏芝的新CD　2

神器

T：重置目標小寶寶，而該小寶寶在下一次攻擊時不須橫置。

---------------- 卡完

p.s. 時間方面的調整很辛苦.....

10

Kotaro

終於有機會看過由KONAMI製作的《ZONE OF THE ENDERS Z.O.E. PERFECT GUIDE》，今次除保持了「KONAMI PERFECT GUIDE」系列一貫的水準之外，更利用了映像（DVD-ROM）來代替缺乏生動的文字（攻略），效果也叫人非常滿意，看來之後的《METAL GEAR SOLID 2 SON OF LIBERTY》大概也逃不了……

『為了爆機而爆機』，還可以算是一份好的攻略嗎？

11

猶豫不決的阿亮話

◆人總是要向現實低頭……

◆不過，我不會坐以待斃，而目標是趁著這幾個月的時間來尋找另一條出路。（希望成功）

◆準時返工對小弟來說真是很困難，但以另一個角度來看，早一點放工都是好事。

◆要一面工作，一面進修，真是一件很困難的事。

◆《少林足球》果然沒有令我失望，絕對是星爺的水準之作。另，黃一飛原來可以咁型，簡直是我偶像。

12

ETERNAL BLUE ~ 永遠的思念~

TEXT：小悠



▲這是RPG名作《LUNAR~ETERNAL BLUE》的ENDING THEME，是我至今評價最高的聲優慢歌。也是可以代表我現在心情的作品來，不明白歌詞的妳，讓我現在為妳編上中文詞意……作詞：汐海裕、作曲/編曲：岩垂德行、歌者：橫山智佐

獨個兒的時候 沒有留意到
如滲在眼眸中 那廣闊青空
獨個兒的時候 沒有傾聽到
如環抱著身旁 那微風之音

告訴這些給我的 並不是誰人
是一直在我身旁 勉勵我的人

妳的鼓動 妳的感覺 記憶猶新
交織著微笑 伸出的雙手 躊躇的心
緊緊連繫著 我倆

獨個兒的時候 沒有明白到
那真正的寂寞 是什麼東西
獨個兒的時候 總是找不到
於旭日初升下 等待的理由

日冕溢出的光輝 包裹著的時間中
以所限能伸出的兩手 去擁抱著妳

妳與我 包圍著的 是那沿途牽動之雲彩
我與妳 引導著的 是被照耀出來之明光
彼此肩並肩 我倆

妳與我 相隔遙遠的彼方 即使分離再分離
我與妳 總是會在某一天 懈逅在一起
強力的牽引著 我倆

SCHEDULE

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

7 月發售預定

12日	WOODY WOOD PECKER之GO! GO! RACING	KONAMI	5980日圓(預定)	RAC
	日本相撲協會公認 日本大相撲(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
	SUPER PRICE SERIES「牌牌」	SELEN	950日圓	PUZ
	SUPER PRICE SERIES「BILLIARD 」	SELEN	950日圓	SPT
	SUPER PRICE SERIES「麻雀」	SELEN	950日圓	TAB
	COLORFUL LOGIC 3	ARTRON	2800日圓	PUZ
	四川風激辛麻雀(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	TAB
	BURGER BURGER(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	SLG
	MARIA 2～受胎告知之謎～(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
19日	稻川淳二 真夜中之TAXI(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	NANIWA金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓	TAB
26日	■ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～	TOMY	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.08 在一小時內學會股票投資	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 實用 SEEIES VOL.09 自我風格的香薰療法	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	戀愛預報	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	元祖！動物占卜+戀愛占卜PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛RACE	INFOGRAMES HUDSON	4800日圓	RAC
	SUPERLITE 1500 SERIES ～安藤滿之亞空間殺法～	SUCCESS	1500日圓	TAB
	GROWLANCER(ATLUS BEST COLLECTION)	ATLUS	2800日圓	SRPG
	考車牌吧！(THE BEST)	TWILLIGHT EXPRESS	2800日圓	SLG
	建築機械SIMULATOR 考牌建大廈吧！	FAB COMMUNICATION	2800日圓	SLG
	KIDS STATION 去吧！麵包超人2 和麵包超人一起大冒險	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION 去吧！麵包超人2 和麵包超人一起大冒險 連KID STATION控制器	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION DIGIMON PARK	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION DIGIMON PARK連KID STATION控制器	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION 再來 小魔女DOREMI 魔法堂SMILE PARTY	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION 再來 小魔女DOREMI 魔法堂SMILE PARTY 連KID STATION控制器	BANDAI	5800日圓	ETC
	在哪裡也有蒼鼠 4 心跳骰子大冒險！	BEC	3200日圓	TAB
	★GALLOP RACER 2000(THE BEST)	TECMO	2800日圓	RAC
	★CAPCOM GENERATION～第5集 格鬥家們～CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
	★ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～初回限定版	TOMY	5800日圓	TAB

8 月發售預定

2日	SPIKE LIBRARY #006裡技麻雀～這便是天和？！～	SPIKE	2000日圓	TAB
	不倦之時間(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	★KOEI定番SERIES 維新之嵐	KOEI	1500日圓	SLG
	★KOEI定番SERIES 三國志孔明傳	KOEI	1500日圓	SLG
	★KOEI定番SERIES 大航海時代外傳	KOEI	1500日圓	SLG
9日	■PACHISLOT帝王～BUNNY SP～	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	中年人之時間～小姐，去釣魚吧～	VISIT	1500日圓	SPT
	中年人之時間～小姐，來用花札決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	中年人之時間～小姐，來用麻雀決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	妖怪花玩意	UNBALANCE	3980日圓	TAB
	逢魔之時	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	重裝機兵VALKEN 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	ACT
	超兄貴～究極無敵銀河最強男～(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	FEDA 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	RUNABOUT(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.67 THE SOCCER DYNAMITE SOCCER 1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.68 THE RC CAR RC GO！ 1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
30日	■PACHISLOT帝王MAKER推奬MANUAL 5	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	實戰PACHINKO必勝法！	SAMMY	3800日圓(預定)	SLG
	在溫暖之中	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	心跳回憶2 SUBSTORIES~MEMORIES RINGING ON~	KONAMI	5980日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.69 THE PETA GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.70 THE WAR SIMULATION	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.71 THE 戀愛SIMULATION 2～接觸～	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.72 THE BEACH VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.1 HELLO KITTY BOWLING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.2 HELLO KITTY ILLUSTRATION PUZZLE	D3 PUBLISHER	1500日圓	PUZ
	★STREET FIGHTER ZERO 3 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
	★SUPERLITE GOLD SERIES WIZARDARY NEW AGE OF LLYLGAMYN	SUCCESS	1800日圓	RPG
	★SUPERLITE 1500 SERIES APOCALYPSE	SUCCESS	1500日圓	ACT
上旬	■FROM TV ANIMATION ONE PIECE 飛上天空吧海賊團！	BANDAI	5800日圓	RPG
	★FROM TV ANIMATION ONE PIECE 飛上天空吧海賊團！連POCKET STATION版	BANDAI	8800日圓	RPG
8月	PACHINKO帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG

9 月發售預定

6日	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	EVE The Fatal Attraction限定版	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	★SPIKE LIBRARY#007 DRIVER~潛入！CAR CHASE大作戰~	SPIKE	2800日圓	ACT
	★SPIKE LIBRARY#008 COLIN McRAE RALLY 2~	SPIKE	2800日圓	SLG
	★BLOCK WARS	PONY CANYON	3800日圓	ACT
13日	■桃太郎祭 石片六右衛門之卷	HUDSON	4800日圓	ETC
	GAMERA2000(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	不詳
	怒首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	FIRST QUEEN(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	WORLD TOUR CONDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
27日	MEMORIES OFF 2ND	KID	價格未定	AVG
9月	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG
	SUPER特攝大戰2001	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	★JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	★逢魔之時2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	★DANCE DANCE REVOLUTION 5th MIX	KONAMI	價格未定	SLG

10 月發售預定

下旬	★HAPPY DIET HAWAII COURSE(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	2680日圓	ETC
10月	■ART CAMION 藝術傳(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC

12 月發售預定

下旬	★HAPPY JET(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓(預定)	ACT

2001 年發售預定

夏	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	ETC
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800日圓(預定)	SLG
	MARTIAL BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
秋	ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
	FEVER5 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓	SLG
冬	■星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	VIRTUAL飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	不詳
	MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG

2002 年 1 月發售預定

下旬	★HAPPY CHESS(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓	ACT

發售日未定

	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	ROCKMAN X6	CAPCOM	價格未定	ACT
	★伍右衛門(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定

PlayStation 2

7 月發售預定

12日	必殺PACHINKO STATION V2	SUNSOFT	5800日圓	SLG
19日	FINAL FANTASY X	SQUARE	8800日圓	RPG
	本格的PACHINKO實機攻略SERIES MILKY BAR & KILLER QUEEN永久保存版	UNBLANCE	5800日圓	SLG
	LAKE MASTERS EX SUPER	DAZ	3800日圓	SPT
26日	■F1 RACING CHAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
	MISSING BLUE	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	MISSING BLUE初回限定版	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	GROWLANCER II	ATLUS	6800日圓	SRPG
	GROWLANCER II限定DELUXE PACK	ATLUS	12800日圓	SRPG
	THE FEAR	ENIX	7800日圓	AVG
	大家的GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	TAMTAM PARADISE(暫稱)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800日圓	ETC
	愛藏版 ANGELIQUE TORIS	KOEI	8800日圓	AVG
	愛藏版 ANGELIQUE TORIS初回限定版	KOEI	8800日圓	AVG
7月	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC

8 月發售預定

2日	■HORSE BREAKER	KOEI	6800日圓	SLG
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800日圓	SLG
	GENERATION OF CHAOS(限定版)	IDEA FACTORY	8800日圓	SLG
	THE音樂指揮家ZWEI	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	實況POWERFUL職業棒球 8	KONAMI	6980日圓	SPT
	光榮給你 甲子園之霸者	ARTDINK	6800日圓	SPT
	五分鐘後之世界	MEDIA FACTORY	5800日圓	ETC
	★TVWAVE 情報革命SERIES 新世紀EVAGELION TYPING-E計劃	ARTDINK	4800日圓	ETC
9日	EVERBLUE	CAPCOM	6800日圓	AVG
	筋肉番付MUSCLE WARS 21(暫稱)	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
16日	MAGICAL SPORTS 2001 職業棒球	魔法	5800日圓	SPT
23日	Devil May Cry	CAPCOM	6800日圓	AVG
	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
30日	■PARAPPA RAPPER 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	■玉繭物語2～毀滅之蟲～	元氣	6800日圓	RPG
	BEATMANIA II DX 5th STYLE~new song collection~	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
8月	■QUAKE III REVOLUTION	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	
STG				
	REAL ROBOT REGIMENT	BANPRESTO	6800日圓(預定)	ACT
	目標！名門棒球部2	DAZ	6800日圓	SPT

9 月發售預定

6日	■MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	■ZEONIC FRONT機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800日圓(預定)	SLG
	實況WORLD SOCCER 2001	KONAMI	6980日圓	SPT
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800日圓	AVG
13日	■ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	6800日圓	STG
20日	★ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	6800日圓	SPT
	★GUITAR FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
27日	■SILENT HILL 2	KONAMI	6980日圓(預定)	AVG
9月	■GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800日圓	SPT
	■GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	宇宙人是什～麼？	TAITO	價格未定	ETC

10 月發售預定

10月	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG

12 月發售預定

	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG

2001 年發售預定

夏	■街ing MAKER	MEDIA FACTORY	5800日圓	SLG
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	FLYING CIRCUS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	電車GO!!新幹線 山陽新幹線編	TAITO	6800日圓	SLG
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	A列車2001 追加車輛DISC(暫稱)	ARTDINK	2800日圓(預定)	ETC
	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	TORO與假日(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	山手線205系(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
秋	■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG
	真・三國無雙2	KOEI	6800日圓	ACT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	TIME CRISIS 2	NAMCO	價格未定	STG
	GUILTY GEAR X	SAMMY	價格未定	FIG
	★REZ	SEGA	價格未定	STG
冬	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2001年	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	LEGAIA 2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

今冬發售預定

	GRANDIA II(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG

2002年發售預定

3月7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
春	GRANDIA X	ENIX	價格未定	RPG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
2002年	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG

2003年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	■NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	■Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	■機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	心跳回憶3(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	AVG
	ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	WILD ARMS AVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	封神演義2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	VAMPIRE NIGHT	NAMCO	價格未定	STG
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	未定
	★AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	★BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG

Dreamcast

7月發售預定

12日	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	6800日圓	TAB
	HEAVY METAL GEOMATRIX	CAPCOM	5800日圓	ACT
19日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
26日	夢之翼～Fate of Heart～	KID	6800日圓(預定)	AVG
	超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 平和SP	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	OUTTRIGGER	SEGA	5800日圓	STG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	COMIC PARTY限定版	AQUA PLUS	7800日圓	AVG
	火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	6800日圓(預定)	AVG
	秘密～有唯的夏天～	STARFISH	5800日圓	AVG
	夢之翼～Fate of Heart～初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG

8月發售預定

2日	特COLLECTION 電幻天使對戰麻雀Shangri-La	MARVELOUS ENTERTAINMENT	2800日圓	TAB
	CR必殺仕事人	HECKBERRY	5800日圓(預定)	SLG
8日	ELDORADO GATE 第6卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
9日	團團轉溫泉2	SEGA	5800日圓	ETC
	創造打吡馬2	SEGA	6800日圓	SLG
23日	AERO DANCING 急不及待想玩次回作！	CRI	3800日圓	SLG
30日	GetBass 2	SEGA	5800日圓	SPT
	新世紀EVAGELION TYPING 補完計劃	GAINAX	6800日圓	ETC
	★創造&齊來玩職業棒球！	SEGA	3800日圓(預價)	SPT
8月	■AIR	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

9月發售預定

6日	■莎木II	CRI	7800日圓	RPG
	■SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日圓	SPT
	■DIGI CARAT FANTASY	BROCCOLI	5800日圓	AVG
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	★DIGI CARAT FANTASY限定版	BROCCOLI	7800日圓	AVG
	★ZERO GUNNER 2	彩京	價格未定	STG
13日	■COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	ACT
20日	★我的網球人生	貧乏SOFT	5800日圓	SPT
27日	■Memories Off 2nd	KID	6800日圓(預定)	AVG
	■MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	■Candy Stripe～見習天使～	SEGA	價格未定	SLG
中旬	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 2(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
9月	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	5800日圓	FIG
	D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG

10月發售預定

10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
10月	■瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG

12月發售預定

12月	★櫻大戰ONLINE帝都VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC
	★櫻大戰ONLINE巴里VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC

2001年發售預定

夏	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
秋	■REZ	SEGA	價格未定	STG
	PRISM HEART(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG
	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	天玉-1st Sunnyside-	KID	價格未定	AVG
2001年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	ETC
	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	ETC
	BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	ETC

2002年發售預定

春	★櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定

	■CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	FLAG LANSTEL(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

XBOX

11月發售預定

11月	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

2001年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002年發售預定

	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	AIR FORCE DELTA II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL 2 Xbox Version(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	幻魔鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG

SCHEDULE

Nintendo 64

8 月發售預定

10日	DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800日圓	SLG

發售日未定

	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

Nintendo Gamecube

9 月發售預定

14日	■SUPER MONKEY BALL	SEGA	價格未定	ACT
	★LUIGI MANSION	任天堂	6800日圓	RAC
	★WAVERACE BLUE STORM	任天堂	6800日圓	SPT

10 月發售預定

26日	★PIKMIN	任天堂	6800日圓	ETC

11 月發售預定

11月	■大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT

12 月發售預定

12月	★ETERNAL DARKNESS(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG
	★動物之森GAMECUBE(暫稱)	任天堂	6800日圓	ETC

2002 年

春	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

	■動物番長	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	AVG
	BATMAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	★STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG

Game Boy

7 月發售預定

12日	用NET來GET MINI GAME@100	KONAMI	5800日圓	ETC
13日	DATA NAVI 職業棒球 2	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT
19日	不思議之迷宮 風來的斯寧GB2～沙漠之魔城～	CHUN SOFT	4500日圓	ARPG
	ROCKMAN X2 SOUL ERASER	CAPCOM	3980日圓	ACT
	去釣魚吧！	ASCII	4500日圓(預定)	SPT
20日	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	麥當勞物語	TDK CORE	4500日圓(預定)	SLG
	宇宙人田中太郎RPG工作室GB2	ENTERBRAIN	5200日圓	ETC
26日	■爆轉SHOOT BAYBLADE	BROCCOLI	4800日圓	AVG
	超GALS！壽蘭	KONAMI	4800日圓	ETC
27日	昆蟲博士3	J・WING	4980日圓(預定)	SLG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN 白之書	ATLUS	4500日圓	RPG
	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓(預定)	AVG
	真・女神轉生TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200日圓	TAB
	水木茂之新・妖怪傳	PRIME SYSTEM	4800日圓	ETC

8 月發售預定

10日	假貨 PUZZLE來啊	PRIME SYSTEM	4800日圓	PUZ
	BAD BATSU 丸ROBOT BATTLE	HUDSON	4500日圓	ETC
30日	GAMEBOY WARS 3	HUDSON	3800日圓	SLG
下旬	■火車頭THOMAS	TAM	4500日圓	不詳
8月	■櫻桃小丸子 村內大家一起玩遊戲！	EPOCH社	4300日圓	ETC
	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG

9 月發售預定

14日	全日本少年SOCCER大會 目標是日本一！	SUCCESS	4800日圓	SPT
9月	教你蒼鼠俱樂部	JORDON	價格未定	ETC

10 月發售預定

	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

2001 年發售預定

秋	■NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	■NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	激走！彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ESTPOLIS傳記~甦醒之傳說~	TAITO	4800日圓	RPG
	★仰天人間 BATOSHIRA	KONAMI	4800日圓	不詳
冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CHIKI CHIKI MACHINE猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200日圓(預定)	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTAINMENT	4500日圓	ACT
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	★櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	價格未定	AVG

Game Boy Advance

7 月發售預定

12日	麻雀刑事	HUDSON	5200日圓	TAB
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	5800日圓	TAB
13日	SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL	CAPCOM	4800日圓	FIG
	EX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓(預定)	TAB
	大家之飼養SERIES 1我的盔甲蟲(暫稱)	M・T・O	5200日圓(預定)	SLG
19日	風之古洛娜亞～做夢之帝國～	NAMCO	5300日圓	ACT
21日	MARIO CART ADVANCE	任天堂	4800日圓	RAC
26日	MOBILE職業棒球～監督之采配～	KONAMI	5800日圓	SPT
	JGTO公認GOLF MASTER MOBILE~JAPAN GOLF TOUR GAME~	KONAMI	5800日圓	SPT
	筋肉番付～金剛君之大冒險！～	KONAMI	5800日圓	SPT
	STA-COMI	KONAMI	5800日圓	SLG
27日	■ZERO TOURS	MEDIA RING	5480日圓	RPG

8 月發售預定

1日	■黃金之太陽～被解開之封印～	任天堂	4800日圓	RPG
3日	DOKAPON Q MONSTER HUNTER～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	RPG
9日	JURASSIC PARK III~去看恐龍~	KONAMI	5800日圓	SLG
10日	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	4800日圓	SPT
	大家之飼養SERIES 2 我的桑型蟲	MTO	5200日圓	SLG
21日	WARIO LAND ADVANCE ~YOKI之財寶	任天堂	4800日圓	ACT
30日	JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION	KONAMI	5800日圓	ACT
	★高校受驗ADVANCE SERIES 英語構文篇～26 units～	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	★高校受驗ADVANCE SERIES 英熟語帳～650 phrases～	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	★高校受驗ADVANCE SERIES 英單語編～2000 words～	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
上旬	極~麻雀DELUXE~未來戰士21	ATHENA	5200日圓	TAB
8月	★奇奇怪界ADVANCE	ARTRON	5200日圓	ACT

9 月發售預定

13日	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	幻想水滸傳CARD STORY	KONAMI	5800日圓(暫稱)	ETC
27日	★Z.O.E. 2173 TESTAMENT	KOANMI	5800日圓	ACG
9月	PHALANX(暫稱)	KEMCO	價格未定	STG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	LOVE HINA ADVANCE 祝福的鐘會響嗎？	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	★蒼鼠物語2 GBA	CULTURE BRAIN	5800日圓	SLG

10 月發售預定

4日	■HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
18日	■大家一起來PUYO PUYO	SEGA	4800日圓	PUZ
10月	機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG
	★逆轉裁判	CAPCOM	4800日圓	AVG

11 月發售預定

11月	激鬥 CAR BATTLER GO！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	RPG
	★GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	價格未定	PUZ

12 月發售預定

7日	■創造學校！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
12月	■BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	ACT
	★THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE 版(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG

2001 年發售預定

夏	MEDAROT ADVANCE盔甲蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	ETC
	MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	SONIC THE HEDGEHOG(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	超級機械人大戰A	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	★WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
2001年	SUPER MARIO ADVANCE 2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIGI COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
	ADVANCE COLUMNS(暫稱)	SEGA	價格未定	PUZ
	★金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG

2002 年發售預定

2月	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID大作戰(暫稱)	EPOCH社	價格未定	不詳
	★STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	價格未定	FIG
	★BREATH OF FIRE II～使命之子～	CAPCOM	價格未定	RPG
	★伍右衛門(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	★役滿ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	TAB

Neo-Geo Pocket

8 月發售預定

2日	★NEOGEO POCKET BEST COLLECTION SNK GAL FIGHTERS	SNK	2500日圓	FIG
	★NEOGEO POCKET BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM 頂上決鬥最強FIGHTERS	SNK	2800日圓	FIG
	★NEOGEO POCKET BEST COLLECTION 幕末浪漫月華之劍士	SNK	2500日圓	FIG
	★NEOGEO POCKET BEST COLLECTION METAL SLUG 2ND MISSION	SNK	2800日圓	FIG

9 月發售預定

9月	SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION	SNK	4500日圓(預定)	TAB

2001 年發售預定

夏	ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC
	PACHISLOT ARUZE王國POCKET第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG

Wonder Swan

7 月發售預定

5日	BLUE WING BLITZ	SQUARE	4700日圓	SRPG
12日	DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLEY	BANDAI	3980日圓	RPG
26日	LAST ALIVE	BANDAI	4800日圓	AVG

8 月發售預定

下旬	■HUNTER X HUNTER~被引導者	BANDAI	4500日圓	不詳
8月	STAR HEARTS~星與大地之使者~	BANDAI	4980日圓	ARPG
	機動戰士GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980日圓	SLG

9 月發售預定

9月	GUILTY GEAR PETIT 2	SAMMY	價格未定	FIG
	★FROM TV ANIMATION ONEPIECE～虹之島傳說～	BANDIA	4500日圓	不詳

2001 年發售預定

夏	INSECT BREEDER(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
秋	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	4800日圓(預定)	SLG
	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	DIGIMON TAMERS DIGIMON ACTION(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG

QUESTIONNAIRE

為了能夠不斷對《Gameplayers Magazine》作出改進，我們很需要各位讀給我們的寶貴意見。大家只要填上你的個人資料以及回答一份簡單的問卷，並將其寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷調查」，你便有機會獲得原裝日本海報一張（每期名額50）或遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空!

個人資料

姓名：________

性別：□男 □女

年齡：________

職業：________

身份證號碼：________

聯絡方法 (電話或E-mail)：________

我希望換領：□ 原裝日本海報 □ 遊戲SPECIAL SAVE (二擇其一)

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的整體質素值多少分數？□
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是? (可選擇超過一項)
- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：________

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- □ PLAYSTATION
- □ PLAYSTATION2
- □ DREAMCAST
- □ NINTENDO 64
- □ GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □ GAMEBOY ADVANCE
- □ NEOGEO
- □ WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- □ PLAYSTATION2
- □ XBOX
- □ GAMECUBE
- □ DREAMCAST
- □ NINTENDO 64
- □ PLAYSTATION
- □ GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □ GAMEBOY ADVANCE
- □ WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □ NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

本期《Gameplayers Magazine》內容一覽

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE (專題特集)
(5) EDITOR'S CHOICE (編輯精選)
(6) NEO GEO WORLD (SNK專頁)
(7) NEW GAME EXPRESS (將推出遊戲介紹)
(8) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(9) HOW TO WIN (遊戲攻略)
(10) ARCADE (街機介紹)
(11) PC GAME (電腦遊戲介紹)
(12) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(13) ANIME (動畫介紹)
(14) GALLERY (讀者投稿畫廊)
(15) HOBBY (玩具模型介紹)
(16) MUSIC (日本樂壇專頁)
(17) REAL PLAYER? (遊戲相關問題測驗)
(18) LETTERS (讀者來信)
(19) CHEATS (遊戲秘技)
(20) RETRO GAMES (經典遊戲回顧)
(21) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
- □ GAME PLUS
- □ GAME WAVE
- □ GAME STATION
- □ GAME WEEKLY
- □ PC PLAYER
- □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？________

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？________

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品 (包括電視及電腦遊戲)? ________

QUESTIONNAIRE

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐

換領海報的讀者主意事項：

1）我們會個別通知首50位回覆問卷的讀者有關領取海報的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取海報，並須出示身份証以便核對身份。
3）所送出的海報種類由本誌隨機決定。

日本原裝海報包括：

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊／出擊飛龍／SD GUNDAM GGENERATION-F／FINAL FANTANY VIII／超級機械人大戰／SENTIMENTAL GRAFFITI／鬼武者／瑪莉工作室（當中更會有簽名海報）……等等。


拿走一億元獎金!? 還是要死在這怪屋內呢!?
$128 精裝版 HKD
$98 普通版 HKD
GAMEPLAYERS 集團
為您獻上全球首個
中文化Dreamcast遊戲
ILLBLEED
中文版
一幕幕驚心動魄的場面！ 一個個扣人心弦的故事！ 一個令您喘不過氣的遊戲！
即將在各大遊戲店出現，敬請密切留意!!
GAMEPLAYERS GROUP
TARGETWISE



GAMEPLAYERS GROUP 全新面貌 · 漫畫節同你見面
全球首隻日本正式授權
中文版 DC GD-ROM 遊戲
$128 精裝版 HKD
$98 普通版 HKD
ILLBLEED
中文版
漫畫節 隆重面世
飛天小女警 精品 · 旋風襲港
THE POWERPUFF GIRLS
香港 地產街 PROPERTYSTREET.NET
得意可愛 · 三隻白白豬布公仔、精美背囊
大量 FINAL FANTASY / TOMB RAIDER 電影海報送俾你！
gameplayers angels 仲會在會場同大家見面！
7月27至31日
香港會議展覽中心一號展廳
攤位 E32,E44,E45 見啦！